1999
AGOSTO
20
S/. 6,00

Boletín Informativo del Club de Lectores de la Revista SUGOI

MASAKA

- Martian Successor Nadesico
- Fushigi Yuugi
- Serial Experiments Lain
- Gunnm
- 21st ANIME GRAND PRIX
- Agenda
- Karaoke
- Otaku Virtual
- Suplemento Tenkaichi
- Afiche de Nadesico

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

Para quienes pensaron que las chicas de Clamp se dedicaban sólo a historias rosas donde la amistad rompe cualquier barrera, esta película cortará de raíz el malentendido.

AMIGOS HASTA LA MUERTE

En el mes de julio cerramos la saga de Tenkuu No Escaflowne y le dimos la bienvenida a producciones muy recomendables. La primera se titula El Hazard, de Pioneer, y la segunda es Gunbuster, del ya mítico estudio Gainax. Además de estos dos juegos de OVAs, estrenamos una nueva serie de TV: Kareshi Kanojo No Jijou, precisamente la última obra de Gainax, de la cual ya se han hecho comentarios extensos, pero verla es otro cantar.

A fines de julio, iniciamos una gran gira nacional. Chimbote y Tacna ya son parte de la lista de ciudades que compartieron la experiencia Sugoi, con dos fabulosas maratones de anime. En Arequipa ya contamos con nuestra primera sucursal oficial de la Librería Sugoi (Centro Comercial Panorámico, tienda 219), y a fines de agosto tendremos otra suscursal en Tacna, con lo que esperamos consolidarnos en la zona sur.

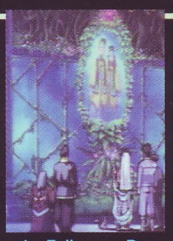
Y en Lima, como siempre, mayores informes en la Librería Sugoi (Centro Comercial Arenales, nivel 5, tienda 22) de martes a sábado, de 11:00 am a 7:00 pm, o al teléfono 2-653-653.

EL HAZARD

Katsuhiko Jinnai es entrevistado por unos reporteros acerca de su supuesto descubrimiento de unas ruinas en el sótano de su escuela, cuando es abordado por su hermana Nanami, quien fungiendo de reportera lo acusa de haber hecho trampa en las elecciones para ser presidente estudiantil. Ante ello, Jinnai sólo atina a gritar y negarlo todo. El testigo clave en su contra es su rival Makoto Mizuhara, así que decide tenderle una trampa para evitar que éste se presente a atestiguar: le envía una carta en la que su hermana Nanami parece citarlo. Al acudir Makoto, es perseguido por Jinnai para atarlo. A punto de ser alcanzado, ya de noche, algo extraño ocurre: todo queda detenido, como si el tiempo se congelara. A excepción de Makoto, quien parece ser el único no afectado.

Deambulando por allí, llega al sótano, donde encuentra que de una columna en las ruinas sale una misteriosa mujer que lo reconoce, y le dice que lo esperaba y lo enviará a El Hazard con lo último de su poder. En el proceso, también son transportados por accidente desde la escuela el corrupto Jinnai, su hermana Nanami y el profesor Masamichi Fujisawa, un borrachín empedernido.

Makoto y el profesor llegan a un bosque en el preciso momento en que una bella joven es atacada por un grupo de insectos gigantes. Tras unos cuantos golpes y una genial demostración de habilidad y fuerza por parte del profesor, los insectos, llamados Bugrom, se retiran. De imediato llega el séquito de la joven que acababan de salvar. Ésta confunde a Makoto con alguien de nombre Fatora, y luego ambos son invitados a Floristica, capital de Roshtaria, en donde les informan que la joven que salvaron es Rune Venus, lideresa de los pueblos



que habitan El Hazard y primera princesa de la familia real.

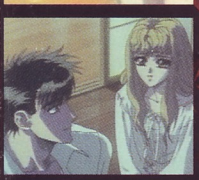
Durante la cena, el profesor Schatalubaug deduce que tal vez el haber viajado desde un planeta tan lejano sea la razón de la gran fuerza de Fujisawa. Después se entrevistan con Rune Venus, quien les muestra una pintura de ella y su hermana Fatora. El parecido entre ella y Makoto es indiscutible. Venus les explica que su hermana está extraviada y su presencia es necesaria en la reunión con los jefes de los otros pueblos, y le pide que se haga pasar por su hermana. Les explican además que existe un arma llamada el Ojo de Dios, y cuando dos princesas de sangre real sean como una, el arma será suya. Por eso es tan importante que los aliados vean a las dos princesas. Makoto se niega y es encerrado en un calabozo con el profesor, y se dan cuenta de que la descomunal

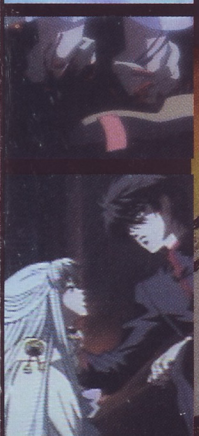
fuerza de éste sólo se mantendrá mientras esté sobrio, lo que desagrada al docente.

Al mismo tiempo, Jinnai ha llegado al reino Bugrom y se entrevista con la reina Diva, tirana gobernante. Haciéndose pasar por un enviado divino, le promete la victoria y la conquista absoluta. Por su parte, Nanami aparece perdida en un solitario desierto.

Makoto acepta hacerse pasar por Fatora, teniendo en mente que el Ojo de Dios podría ayudarlos a regresar a la Tierra. Durante la reunión con los otros jefes de los pueblos, Makoto pone a prueba su disfraz. Se decide preparar el Ojo de Dios como prueba de que se utilizará el arma, y la tarea es encomendada a Makoto, cuyo disfraz funciona. Finalmente, por la noche, Makoto se repite a sí mismo que es hombre y no una linda chica. Pero en la cama le espera una gran sorpresa.

X: la película



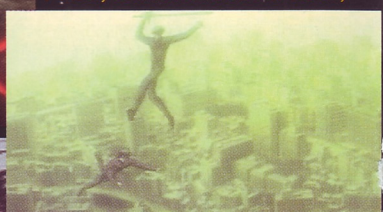


En el escondite de los Dragones de la Tierra, bajo la ciudad de Tokio, Kanoe, hermana de Hinoto, es quien ha secuestrado a Kotori, pues sabe que Kamui la ama. Al poco aparece tras ella Fuma. Sorprendida, tiene una visión de una lucha entre Fuma y Kamui, y afirma que él es el gemelo de Kamui, destinado a pelear contra él sin importar en qué bando estén. Kanoe tiene los mismos poderes que su hermana, y le muestra a Fuma un futuro en que la Tierra descansará en paz, liberada de los humanos. Le dice que para esto, él debe destruir las barreras que hay en Tokio, que impiden que los Dragones de Tierra revivan y destruyan a la humanidad para limpiar el mundo. Por último, le muestra también cómo Kamui mataría a su hermana. Una vez iniciada la batalla por destruir las barreras, los dragones de ambos bandos morirán unos con otros, pero sin evitar que caigan las barreras que protegen Tokio. Los Dragones del Cielo levantan sus propias barreras para iniciar la batalla en un espacio en que el tiempo transcurre de modo distinto para no dañar los edificios. No obstante, al morir el Dragón del Cielo, la barrera se deshace y el daño se materializa. Kamui vuelve al escondite de los Dragones del Cielo y decide ayudarlos, pues así podrá encontrar a sus amigos. Fuma, totalmente convencido de que él es Kamui, mata a Kotori al extraerle una espada del cuerpo similar a la de Kamui. Luego elimina a los Dragones de la Tierra sobrevivientes en su escondite y se traslada frente a Hinoto junto con Kanoe para matar a Kamui. Allí mata a Kanoe y, ya sobre el tejado de su escondite, Fuma lucha contra los restantes Dragones del Cielo. Su poder es muy superior y también los elimina. Está listo el camino para luchar contra Kamui.

Kamui recibe de su madre una espada y es enviado a Tokio, pues debe encontrarse con su destino. Una vez allí, los Dragones de la Tierra y los Dragones del Cielo buscan que el poderoso joven se una a sus grupos para poder ganar la batalla que decidirá el destino de la Tierra. Sin embargo, Kamui no ha regresado a luchar por salvar a Tokio o a la humanidad: ha vuelto en busca de las personas que ama, sus amigos de la infancia Fuma y Kotori. Al llegar a casa, ambos están siendo atacados. En medio de esta batalla, Kamui tendrá una visión junto a una extraña mujer llamada Hinoto, quien le pide luchar por salvar a la humanidad, pues él es el elegido.

Rápidamente aparecen los Dragones de la Tierra y tratan de llevarse con ellos a Kamui, pero los Dragones del Cielo logran impedirlo. Durante esta lucha, Kotori es secuestrada por una extraña sombra en el piso. Tras ella va Fuma, que al final es absorbido también. Cuando los Dragones de la Tierra huyen, Kamui culpa a los Dragones del Cielo de la desaparición de sus amigos. Pero es convencido de ir a ver a Hinoto, pues adivina que ella está de lado de los Dragones del Cielo. Hinoto le dice que los Dragones de la Tierra, quienes quieren destruir a la humanidad, son los que han secuestrado a sus amigos. Le muestra además un futuro posible donde él mismo mata a Kotori. Furioso, Kamui se marcha.

Kamui y Fuma se transportan a la Torre de Tokio, la última barrera que queda en pie, mientras los Dragones de la Tierra liberados empiezan a destruir la ciudad. Fuma, totalmente fuera de sí,



desconoce a su amigo y lo ataca, a lo que Kamui sólo atina a responder esquivando los golpes y tratando de hacer que lo escuche. Es inútil: un Fuma enardecido se abalanza sobre él, pues afirma que ése es su destino. Con lágrimas en los ojos y resignado, Kamui le dice que se equivoca, y que todos escogemos nuestro propio destino. Desenvaina su espada y, con un solo movimiento, corta limpiamente la cabeza de su amigo. El destino se cumple, y la Tierra es salvada.

agenda sugoi

CLUB SUGOI AGOSTO

UTENA tv ep. 34-36
NUKU NUKU tv ep. 11
KARE KANO tv ep. 2
MINI GODDESS tv ep. 4-5
GUNBUSTER ova ep. 2
EL-HAZARD ova ep. 2
KENSHIN ova ep. 3
¡y dos grandes sorpresas!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores).

Este mes incluimos en tu agenda SUGOI los cumpleaños de tus personajes favoritos. Además, te recomendamos no perderte la maratón de setiembre ni el concurso Nodo Jiman de la NHK. ¡Cancela todo lo demás!

MARATON SETIEMBRE

ESCAFLOWNE tv ep. 18-20
EVANGELION tv ep. 23-24
MAZE tv ep. 20-21
ZENKI ova
MAHOU TSUKAI TAI! ova 3

Fecha: domingo 26 de setiembre
Horarios: 10 am y 3 pm
Lugar: Liceo Naval "Almirante Guise"
Calle Monti s/n, San Borja
(altura cuadra 28 Av. Aviación)

Venta de entradas: Librería SUGOI

SETIEMBRE

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
			1 Saori Kido / Athena (Saint Seiya)	**2** Sugoi al Aire (97.7 FM, 9:00 pm)	**3** Pandora (Saint Seiya) Sugoi Te Ve (Uranio 15, 8:00 pm)	**4** M. Bison (S. Figthter II)
5 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	**6** Go Nagai (mangaka) Inicio del Taller de Manga en el CCPJ	**7**	**8**	**9** Shun/Andromeda y Hades (Saint Seiya) Sugoi al Aire	**10** Ami Mizuno / Sailor Mercury (Sailor Moon) Sugoi Te Ve	**11**
12 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)**	**13** Kaworu Nagisa (Evangelion) **¡SEGUNDO IMPACTO!**	**14**	**15** Akio Ootori (Shoujo Kakumei Utena)	**16** Sugoi al Aire (97.7 FM, 9:00 pm)	**17** Nanaka Nakatomi (Mahou Tsukai Tai!) Sugoi Te Ve	**18** **Preselección oficial para Nodo Jiman**
19 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)** **Nodo Jiman**	**20**	**21**	**22**	**23** Sugoi al Aire (97.7 FM, 9:00 pm)	**24** Sugoi Te Ve (Uranio 15, 8:00 pm)	**25** **Maratón especial sólo para socios: 12 capítulos series de TV**
26 **XIV Maratón SUGOI** **Club Sugoi Tacna**	**27**	**28**	**29**	**30** Sugoi al Aire (97.7 FM, 9:00 pm)		

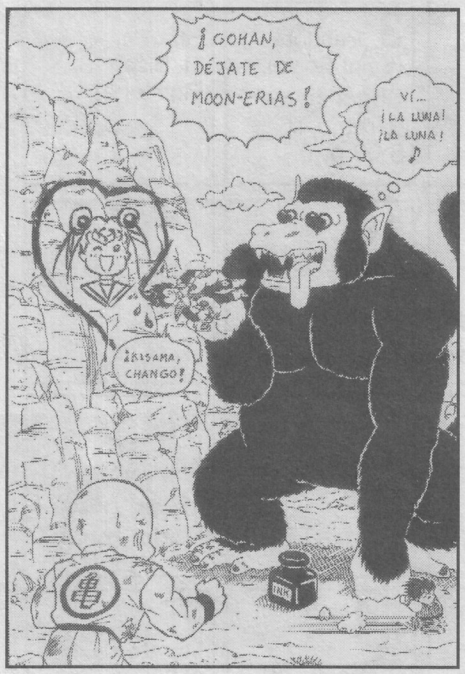
CLUB SUGOI

SEGUIMOS CRECIENDO

El equipo de SUGOI pasó unas fiestas patrias muy agitadas, pues hemos realizado presentaciones en Chimbote, Arequipa y Tacna, continuando con las tan esperadas proyecciones en el interior. Hacia la heroica Tacna partió una nutrida delegación de SUGOI que luego viajó hacia Arequipa, para encontrarse con la delegación que había partido a Chimbote. La reunión en Chimbote fue el día 28, la de Tacna el 31 y la de Arequipa el 1 de agosto, y así concluyó este rápido tour por el interior del país. En el caso de Chimbote se realizó una proyección de prueba para poder sondear la posibilidad de apertura de una sucursal de la Librería SUGOI, mientras en Arequipa ello ya es una realidad. En la blanca ciudad se realizó la segunda reunión de Club SUGOI, y esperamos confirmar pronto su periodicidad. A los socios de Arequipa les recordamos que todos sus trámites relacionados a Club SUGOI los deben realizar en la Librería SUGOI Arequipa, cuya dirección hemos publicado en carátula.

PRIMERA REUNIÓN EN TACNA

Sin embargo, en esta ocasión ha sido la reunión en Tacna la que más satisfacciones ha deparado para el equipo de SUGOI, por la estupenda acogida que hemos tenido. A la reunión asistieron inclusive aficionados chilenos que llegaron en grupo desde Arica. Muchos de ellos, integrantes del grupo de anime Rising Sun, se enteraron de las actividades de Club SUGOI debido a que pertenecen a la Lista de Interés SUGOI. Con ellos pudimos departir en el intermedio y al final de la proyección, y fue todo un gusto conocerlos.



David Cárdenas

Hacia Tacna partió una nutrida delegación, con el acostumbrado cargamento de mercadería, las cintas de la proyección, el boletín MASAKA para todos los socios de Tacna y muchas expectativas acerca del resultado de la proyección, las cuales, como ya dijimos, fueron ampliamente colmadas.

Ha sido tal la aceptación recibida en Tacna que ya se ha establecido su cronograma oficial de reuniones, que serán mensuales, al igual que en Lima. La próxima reunión en Tacna es el 29 de agosto, así que a todos los amigos del sur, estar atentos para no perderse ni una sola de sus reuniones, pues con la mensualidad se asegura la proyección de series de TV (por ejemplo, este mes arranca Evangelion). Además, los preparativos ya están muy avanzados para abrir este mes la Librería SUGOI Tacna.

Por último, los amigos chilenos que asisitieron a esta reunión han llegado con un montón de ideas y proyectos que nos llevan a suponer que muy pronto Club SUGOI y Cadena SUGOI romperán fronteras.

LOS VIDEOS EN PROVINCIAS

Esta vez, el material proyectado fue muy variado. Las tres reuniones en el interior empezaron con la película de Dragon Ball Z "La Fusión de la Resurreción" y la película de Sailor Moon S. Tras el intermedio, disfrutaron del divertido primer episodio de la serie OVA "Mahou Tsukai Tai!" ("¡Queremos ser Magos!", actualmente exhibida en Lima en las Maratones de Anime); la película "El equipo de Ranma vs. el Fénix Legendario", tercer filme de Ranma 1/2 que ya se exhibió en Club SUGOI Lima con mucho éxito; y por último, el impresionante primer episodio de "Huellas del Pasado", juego de OVAs de Rurouni Kenshin. Y no faltaron los videos musicales producidos por nuestro equipo audiovisual.

COLABORACIONES Y CARTAS

Invitamos a todos los socios de Club SUGOI, y a quienes no son socios también, a participar con sus opiniones, sugerencias, críticas y preguntas enviándonos sus cartas. De esta manera, el comité editorial de MASAKA sabrá cuáles temas tratar, qué puntos debemos mejorar y qué le interesa al socio y al aficionado dentro de la inmensa cantidad de posibilidades que el anime y el manga nos ofrece. Además, si has escrito algunas líneas sobre un tema que te interesa y te gustaría verlo publicado, MASAKA es el lugar indicado para ver realizado ese deseo. Las requisitos de colaboración están en el postón de la revista, cumple con ellos y tu artículo será públicado en el menor tiempo posible. Toda colaboración o carta debe ser enviada a las oficinas de SUGOI (Publicaciones Creativas S.A.) o, en todo caso, dejada en la Librería SUGOI indicando claramente en el exterior su destinatario y asunto.

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, Dacio Estrella, Khaled Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Francisco Alonzo
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Alejandro Beraún, K'mil Encalada, Laila Escudero, Percy Garro, Alfredo Vásquez, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo

Fotolitos: Computextos S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición, publicidad y distribución:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la editora.

Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¿Buscas manga y anime? ¡Visita la **Librería Sugoi**!
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Tel/fax 2-653-653

EL OTAKU VIRTUAL

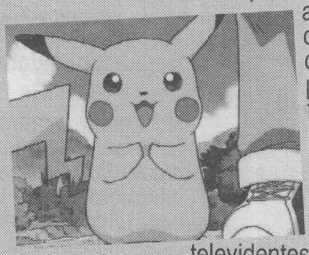
MASAKA

¡Hola amigos! Henos aquí de nuevo con la recopilación de los temas tratados en la lista. Uno de los más tratados este mes fue Pokemon, que actualmente se transmite por Frecuencia Latina. Aquí, uno de los integrantes nos habla sobre ella. Y como siempre, no faltan direcciones sobre algunos temas en particular.

¡POKEMON!

De: angelk@upch.edu.pe

Pokemon es un juego RPG de Gameboy. El anime está basado en el juego RPG. La trama del juego original es simple: trata de juntar las 150 criaturas, hacerlas lo más fuertes posible, pelear contra otros Pokemon Trainers (entrenadores de Pokemon) y convertirte así en el mejor Pokemon Trainer. Nintendo publicó originalmente Pokemon Blue (Azul), Pokemon Red (Rojo) y Pokemon Green (Verde), las cuales son tres versiones del mismo juego. Cada uno es compatible entre sí y puedes intercambiar pokemones con otros jugadores (de hecho, hay que hacerlo para avanzar en el juego) mediante el uso de un Cable-Link (en la propaganda de EE.UU. se ve a unos pokemones viajando de un Gameboy a otro colgados del cable). Como juego, es ciertamente interesante. Ahora anuncian Pokemon Golden con 250 pokemones. Algunos de esos los verán en Pokemon del anime. Estas criaturitas causan sensación por donde van: Japón, EE.UU., etc. Como es usual en Nintendo, cuando una mascota es popular la usan en otros juegos: Pokemon Card (como Magic the Gathering, un RPG con cartas), Pokemon Pinball (???), de Gameboy. Pero las criaturas son tan populares que aparecen hasta en juegos de N64 (no como RPG, pero sí en otros juegos). Encontrarás más sobre el juego RPG para Gameboy en:
http://members.tripod.com/Pikachu_100/
sobre el juego RPG:
http://pokezine.virtualave.net/pokeroms.html
y sobre las roms en:
http://www.work.de/nocash/gmb.htm.
Tarea: busquen Pokemon 3d con algún buscador. Si la serie se ve un poco trunca al principio (como si faltase algo), que no te extrañe. La primera serie Pokemon en Japón tenía efectos de luces hechos con computadora (el nuevo anime, en cambio, es casi todo con pintura), que fue muy popular hasta que un día un extenso grupo de televidentes tuvo un ataque epiléptico al mismo tiempo. Retiraron la serie y la continuaron sin esos alucinantes efectos. La historia salió publicada en Newsweek hace ya mucho tiempo, y también la tele local hizo algunos reportajes. No se realizó más investigación sobre aquel suceso, pero para mí que sólo eran un grupo de chicos que querían faltar a clase al día siguiente. Con lo exigente que es el estudio en Japón, lo más probable es que los chicos hayan tenido surmenage. En esa primera parte era donde presentaban a los personajes. Es una lástima.

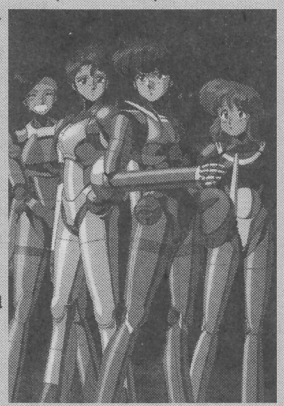


Dark Angel

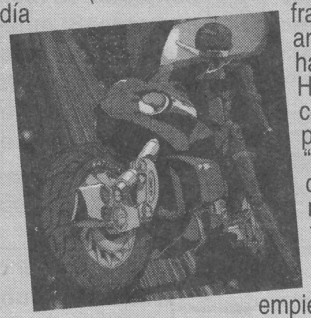
BUBBLEGUM RUNNER

De: pcreat@amauta.rcp.net.pe

Bueno, Blade Runner es todo un clásico de la ciencia-ficción, una película catalogada como excepcional por muchos, aunque otros consideran que esta película ha sido sobrevalorada. Yo me cuento entre quienes la consideran sobrevalorada. Nunca la vi sino hasta hace poco, cuando la restrenaron en el ciclo de celebración de la Warner, pero en su versión original ("Director's cut"). Después de verla, le dí toda la razón al estudio por haberle quitado la película de las manos a Ridley Scott y haberle hecho otro montaje. De hecho, el original hacía agua por todos lados en cuanto a ritmo y narración se refiere. Eso ya me quitó las ganas de ver la versión "mejorada" que se estrenó inicialmente. Para mí, lo más rescatable es que en algunas escenas aparecen en la calle anuncios de mis adoradas computadoras Atari, con las que me inicié en la informática.



Ahora bien, es una película de visión obligada para los fans de la ciencia-ficción, y además algunos fans del anime cyberpunk podrán encontrar en esta película al abuelo de este género. Ejemplos: los vehículos son muy parecidos a algunos usados en Bubblegum, los nombres de los Replicantes (nombre del grupo musical de Priss), la replicante Priss (nombre de la personaje de las ovas BGC); otro de los replicantes se llama Leon (agréguenle Mc Nichol y tenemos a otro de BGC). Pero eso no es todo. La primera OVA de Bubblegum Crisis (curiosamente llamada "Tinsel City", frase con la que antiguamente sé hacía referencia a Hollywood) empieza con una lenta panorámica (o "paneo") de la ciudad, con una música oscura y trémula de fondo. Está demás decir que así también empieza Blade Runner. Además, la escenografía oscura fue usada también para ambientar a Armitage. En este caso, se puede hablar más de una inspiración temática, pues las referencias a Blade Runner no son tan descaradas.



IAQ

CANCIONES DE MACROSS

De: frankoh@blockbuster.com.pe

Hola, he encontrado un sitio que tiene muchas de las canciones originales de Macross, Macross II y Macross Plus:
http://washu.net/mpegs

Skyrider

De: a9616134@pucp.edu.pe

Acá puedes encontrar unos cuantos mp3 de macross:
http://www.animeshrine.com/musics.htm

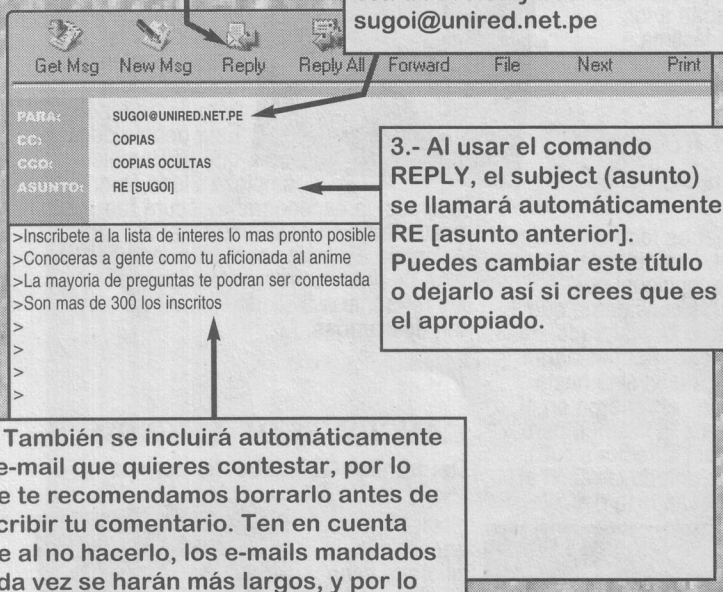
Kenshin Himura

LISTA DE INTERÉS
(SEGUNDA PARTE)

¿Ya recibiste tu primer correo? Si no revisas tu buzón virtual, pronto te será imposible leer todos los e-mails que se acumulan diariamente. Para que no te pierdas en este "mar" de mensajes, aquí te damos algunos consejos que servirán para hacer más fluida tu revisión del correo y, más importante aún, para que los usuarios de la lista colaboren en un mayor orden de ésta. Un consejo muy importante trata sobre los subject (encabezados): la mayoría de estos no indican de qué trata el e-mail o, en el peor de los casos, llevan títulos que no tienen nada que ver con el tema tratado. Para una mayor facilidad en la lectura de estos, recomendamos a todos los usuarios tomarlos muy en cuenta a la hora enviar y reenviar los mensajes.

1.- Para contestar rápidamente los e-mails que te llegan a la lista usa el comando Reply, el cual abre automáticamente la caja de texto donde podrás contestar.

2.-La dirección de quien mandó el e-mail que quieres contestar se incluye automáticamente. Si quieres que tu respuesta sólo la lean todos los usuarios de la lista, borra esa dirección y escribe: sugoi@unired.net.pe



3.- Al usar el comando REPLY, el subject (asunto) se llamará automáticamente RE [asunto anterior]. Puedes cambiar este título o dejarlo así si crees que es el apropiado.

4.- También se incluirá automáticamente el e-mail que quieres contestar, por lo que te recomendamos borrarlo antes de escribir tu comentario. Ten en cuenta que al no hacerlo, los e-mails mandados cada vez se harán más largos, y por lo tanto más pesados, lo que traerá mayor lentitud a la hora de manejar tu correo.

Existe un buen número de compañías que ofrecen cuentas de correo gratuitas. Entre ellas, te recomendamos que crees tu correo entrando a la página

www.mundomail.net

Una vez creado tu correo en esta o en otras cuentas, recuerda que puedes inscribirte a esta lista enviando un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

JUEGO DE EVANGELION

De: 990037@aloe.ulima.edu.pe

Existe un juego de Evangelion, yo aún no lo he visto, pero parece bueno.
Se encuentra en:
http://www.bonus.com/
Entras a play y luego a Monster Games (creo que es el quinto de la lista).

BANDAS SONORAS

De: kishinheidan@yahoo.com

Hola gente, el otro día cayeron a mis manos dos bandas sonoras. La primera de ellas colmó mis expectativas, era el cream Puff de Sharon Apple un mini CD con cuatro temas interpretados por la ídolo virtual. Estos son Info High (Bue - nazo), Idol Talk (no tengo palabras para describirlo), The borderline y Santi U. Los temas, salvo Info, fueron compues-tos por Yoko Kanno. El otroCD era la banda sonora de Bubblegum Crisis 2040. Al inicio me molestó el hecho de que no tuviera el opening theme (me pasó lo mismo con el CD de Basara), pero escuchándolo bien, había temas inte-resantes. El CD completo está interpretado por el grupo Opus 4 y sus temas combinan el rock pesado con el techno industrial, muy distinto a lo que era el Bubble original. Pero la moraleja de esto es que si alguien desea comprarse una banda sonora de serie por el opening theme debe comprarse el CD single: es más barato y uno está seguro de que el tema buscado está ahí. Nos leemos.

Max Kabsther

SÓLO PARA MOONIES

¡Democracia en la lista!
Qué mejor manera de discutir un tema que el de someterlo a votación. En esta oportunidad, se sometió a votación por segunda vez cuál es la mejor sailor. Si tienes alguna objeción, inscríbete en la lista y emite tu voto. Los resultados de la primera encuesta dieron como ganadora a Sailor Jupiter (Lita).

GANADORA: Sailor Mercury
Ami Mizuno [9 votos]
hcespejo@amauta.rcp.net.pe
a9909697@pucp.edu.pe
pollux@filo.unt.edu.ar
a0000639@cibertec.edu.pe
e_flores@geocities.com
cuellar@servinet.com.pe
jucueva@mail.cosapidata.com.pe
vicente_luis@lanet.com.pe
a0001113@cibertec.edu.pe

SEGUNDO PUESTO: Sailor Uranus
Haruka Tenou [4 votos]
claritagamarra@arthurandersen.com.pe
tonio@mail.cosapidata.com.pe
laila@tvs.com.pe
a9922108@pucp.edu.pe

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú.

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) por correo a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al 346-2649 (desde fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo, junto con un borrador de contrato, para tu aprobación.

Ya existen locales de Cadena Sugoi en Lima Metropolitana (La Victoria y el Cercado) y Arequipa. ¡No pierdas esta oportunidad de fundar tu propio negocio!

Taller de Introducción a las Técnicas del Manga

Curso intensivo que incluye tanto conceptos básicos del dibujo como las técnicas más importantes para desarrollar adecuadamente una historia bajo el estilo del manga (historieta japonesa). Las prácticas son permanentes desde el primer día y se las combina con los principales conceptos teóricos, tales como:

- Construcción de personajes
- Anatomía básica
- Figura masculina y femenina
- Ojos, cabello y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Requisitos: la edad mínima requerida es de 11 años. No es necesario haber recibido formación teórica en dibujo, pero sí se necesita una GRAN disposición para practicar, pues las tareas son permanentes (se asignan en cada clase y se presentan en la siguiente).

Duración del curso: el taller tiene una duración de 3 meses de clases, más 1 mes de evaluación y certificado. Las clases tienen lugar los días lunes y viernes, para un total de 24 sesiones y 48 horas de clases.

Profesores:
Carlos Anglas Rabines ("El Anillo de Sor")
Carlos Méndez Chang ("¡Miau!", "Mushiik")

El costo de inscripción incluye:
- *Todos los materiales de dibujo (papel, lápices, escuadras, marcador unipin, pistoletes, etc.) necesarios para el curso.*
- *Dos separatas (técnicas de dibujo y técnicas de manga), con más de 100 páginas repletas de ejemplos tomados de mangas originales.*
- *Certificado de participación.*

Inicio: lunes 6 de setiembre

Lugar: Centro Cultural Peruano Japonés

Mayores informes en LIBRERÍA SUGOI
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Av. Arenales 1737, Lince, Lima 14 - Tel/Fax: 2-653-653
pcreat@amauta.rcp.net.pe

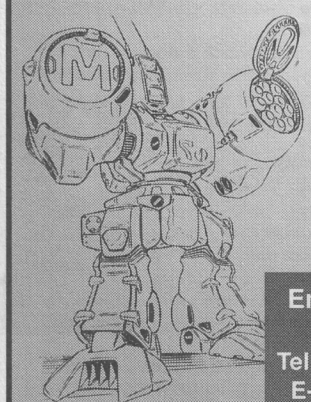
t h e hobby shop

Le ofrece lo mejor en:
Modelos para armar en diferentes escalas. Juegos de estrategia. Aviones. Autos en die cast.

Accesorios y materiales para maquetas. Artículos de colección. Fine Scale Modeler, la revista del aficionado serio. Libros de referencia militares y técnicos.

Asesoría en su compra y apoyo constante de la Asociación de Plastimodelismo de Lima (IPMS) y sus filiales en el interior

Y, por supuesto, modelos de animación japonesa



the hobby shop es el distribuidor en Perú de

WARHAMMER

también vendemos

MAGIC El Encuentro

Emilio Cavenecia 225 tienda 111
San Isidro, Lima 27 - Perú
Tel (511) 421-8683 Fax (511) 422-9193
E-mail: thehobbyshop@yahoo.com
www.thehobbyshop.com.pe

Sugoi Virtual

Manga y Anime para todos

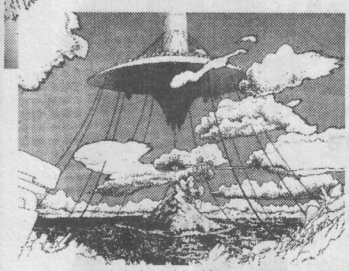
Nosotros
Productos
Revista Sugoi
Mangakán
Masaka
Tenkaichi
Revista Yada
Sugoi Te Ve
AfiSub
Actividades
Club Sugoi
Maratón Sugoi
Eventos
Servicios
Taller de Dibujo
Librería Sugoi
Lista de interés
Subtitulación
Otaku Virtual
em@il

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm

HYPER FUTURE VISION GUNNM

Rafael Antezana

En medio de un ambiente desolador y oscuro, Yukito Kishiro nos ofrece una extraordinaria historia de autodescubrimiento. La heroína, Gally, es una cyborg que ha perdido su memoria debido al largo tiempo que pasa en estado de suspensión animada. Durante su azarosa vida, Gally descubrirá poco a poco la razón de su existencia y el pasado que se le ha negado. Conformado por un total de nueve volúmenes compilatorios y su posterior adaptación a una magnífica versión OVA de dos episodios, Gunnm atrapó a miles de fanáticos en Japón y luego en Occidente, en donde Viz Comics se encargó de lanzar la historia en forma íntegra. El siguiente es el resumen de los cuatro primeros volúmenes del manga.



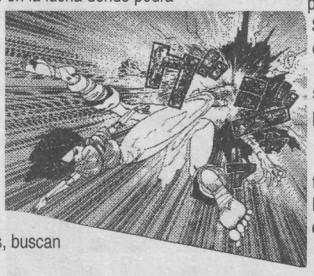
En un futuro bastante lejano, la tecnología de la humanidad ha superado los límites del mismo cuerpo. Los remplazos biológicos y electrónicos son algo común, por lo que un gran porcentaje de la población cuenta con poderosos, y muchas veces grotescos, cuerpos cyborg. Dichos cuerpos no siempre conservan las características humanas externas y dependen de la función a la que se dedican. Sin embargo, siguen poseyendo lo esencial para definir a una persona: su cerebro.

La historia se lleva a cabo en una época de decadencia, y nos muestra la vida en "Scrapyard" (depósito de chatarra), una ciudad que vive para procesar los desechos metálicos que luego sirven para abastecer a la fabulosa Salem, la ciudad en el cielo. Los gobernantes de esta ciudad mantienen subyugados a los desechos humanos que, a sus pies, habitan la populosa ciudad, y para mantener el orden contratan a una serie de mercenarios llamados "cazadores", quienes se encargan de acabar con los criminales locales y todo aquél que se rebele contra la autoridad de Salem.

El despertar de Gally

Todo empieza un día en el que Ido, un doctor cibernético, andaba recogiendo partes de cuerpos cyborg desechados. De pronto, en medio de las pilas de desechos, nota la presencia de una cabeza con su torso, aparentemente de una jovencita. Luego de medir sus respuestas cerebrales, descubre con sorpresa que, pese al largo tiempo que cree estuvo en el lugar, todavía emite señales de vida. Sin demora, el científico la lleva a su consultorio y la reactiva. No obstante, el largo tiempo le ha robado el íntegro de sus memorias, así que Ido le pone el nombre de su gata que acababa de morir, Gally. La reconstrucción del cuerpo de la cyborg lleva un tiempo, ya que las partes son bastante caras. Aunque Ido cobra poco por sus consultas, se las ingenia para ir comprando las piezas una por una, hasta que al fin le devuelve la movilidad a su protegida. Junto con el viejo Gonzu, Gally tiene una especie de familia a la que pronto empieza a amar.

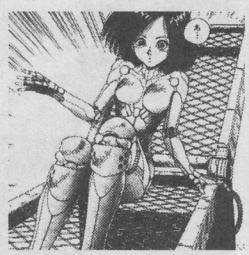
Sin embargo, las actividades nocturnas de Ido comienzan a despertar sospechas en Gally, quien decide seguirlo una noche. Los constantes rumores de asesinatos en las calles y las misteriosas heridas de Ido le hacen temer lo peor. Esto parece confirmarse cuando es testigo de cómo Ido se prepara a atacar a una figura femenina. Desesperada, intenta detenerlo, pero pronto descubre que Ido no es el asesino, sino la extraña a la cual acaba de salvar. Su error le quita a Ido la ventaja de la sorpresa y pierde su arma, para quedar a merced de la asesina cyborg. Gally pretende ayudarlo, pero su pequeño cuerpo no es rival para su enemiga, quien salta y se apresta a atacarla. De pronto, para sorpresa de todos, incluso de ella misma, su cuerpo reacciona instintivamente en una serie de maniobras que terminan con la asesina empotrada contra una pared. Asombrado, Ido reconoce los movimientos del "Panzer Kunst", la técnica de combate cyborg más antigua de todas, cuyo origen se remonta a los primeros días de la colonización humana en Marte. Pero para Gally, ese breve momento le indica que es en la lucha donde podrá encontrarse a sí misma, por lo que, al margen de las protestas de Ido, se inscribe como cazarrecompensas en la central administrativa de Salem.



Finalmente, Ido acepta la realidad de que Gally no es una muñeca a merced de sus elecciones. Juntos, buscan presas por la noche entre los muchos requisitoriados que deambulan por la ciudad. Precisamente en esos días aparece un par de extraños personajes que asesinan para extraer los cerebros de sus víctimas y principalmente sus endorfinas naturales (sustancia química que interviene en calmar el dolor y en el rendimiento) producidas sólo por el cerebro humano. Para su mala suerte, uno de ellos se encuentra con Ido, quien rápidamente da cuenta del grotesco personaje. Sin embargo, Gally le toca enfrentar al más gigantesco, y aunque su técnica es superior, su cuerpo no lo es. Destrozada por el feroz enemigo, sólo alcanza a dañarlo parcialmente con lo que le queda de fuerzas y cuerpo. Éste, dominado por la cólera y el dolor, pretende devorar el cerebro de Gally, ahora indefensa, pero la intervención de Ido la salva. Usando su poderoso martillo propulsado, destroza primero el brazo que sujeta a Gally y luego el cuerpo de monstruo. Sin embargo, su forma verdadera es la de una cabeza unida a un cuerpo semejante al de un gusano. Este asesino, que se hace llamar Makaku, arroja contra Ido el gran cuerno que adorna su cabeza y lo atraviesa, para luego huir.

Herido de gravedad, Ido logra contactar a Gonzu y lleva el destrozado cuerpo de Gally a su consultorio. Luego de curarse con la ayuda de su amigo, Ido decide darle a Gally un cuerpo cyborg muy especial. En un almacén debajo del laboratorio, el doctor tenía conservado un cuerpo sin cabeza al que había identificado como un "berserk", un poderoso dispositivo de combate. Usando sus conocimientos, une la cabeza de Gally con la nueva pieza, y por fin la guerrera está lista para la acción.

Por su parte, Makaku no ha olvidado la afrenta de Gally. Se ha prometido matarla, y con tal fin logra robar el cuerpo de un famoso luchador cyborg llamado Kinuba (con un rostro sospechosamente muy parecido al de Arnold Schwarzenegger), conocido por los cortadores que oculta en sus manos, y dedos que pueden salir como mortales látigos cortadores. Mientras tanto, aún convaleciente, Ido decide a ir a pedir ayuda a otros cazadores, y para ello lleva a Gally a Kansas, un conocido bar de los

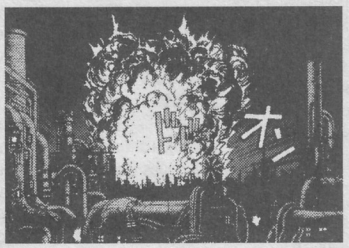


bajos fondos, en donde su dueño, el viejo Doc, trabaja junto con su hijita recién nacida, Koyomi. Ido se sorprende cuando, al hacer su pedido de ir tras Makaku, sólo nota un incómodo silencio. Cuando les reclama, especialmente a Sapán, otro cazador profesional, recibe la excusa de que no es asunto de ellos y además no hay una recompensa sobre su cabeza. Gally se les enfrenta a todos y se burla de su actitud, asegurando que en la habitación sólo hay dos cazadores, Ido y ella misma. El orgulloso Sapán no resiste la provocación y reacciona, sólo para ser humillado por la extraordinaria habilidad de Gally unida a su nuevo cuerpo. El resto de cazadores se suman a la trifulca, sólo para descubrir que cantidad no es calidad. La técnica de Gally es tan superior que incluso sujeta a Sapán para usarlo contra a sus oponentes. Finalmente, todos terminan lanzados del bar sin mayores ceremonias.

Sapán está fuera de sí por la humillación, pero todo se torna en miedo cuando llega Makaku, quien sin mayores preámbulos se queda con algunas de las cabezas de los cyborgs que andaban tirados por allí. Luego atraviesa la pared para enfrentarse a Gally y cobrar su venganza. Confundiéndolo con su ídolo, uno de los pocos cyborgs que habían quedado en el bar le pide que firme su espalda con sus famosos cortadores, a lo cual Makaku accede graciosamente. Sin embargo, los cortadores hacen más que rayar la superficie y rebanan el cuerpo del desafortunado tipo; su cerebro queda al descubierto y Makaku se lo traga sin demora. Gally no se impresiona, y menos con la descripción de lo que Makaku planea para ella (lo que incluye quitarle los brazos y piernas y clavarla en un pendiente que llevaría al cuello para siempre). Ido está preocupado, pues reconoce los mortales cortadores de alta velocidad, pero la cyborg está confiada. Muestra lo poderosa que es esquivando fácilmente los primeros ataques. Pero, conforme aumenta la presión de Makaku, Gally también descubre las capacidades de éste. Al final, Gally es arrojada a un lado, pero Makaku no aprovecha para rematarla.

Horrorizado, el científico se da cuenta de que Makaku, en una forma retorcida, realmente ama a la chica. De pronto, la asustada bebé se pone a llorar y distrae a Makaku, quien primero trata de alegrarla poniendo toda clase de caras grotescas para luego decidir que puede ser un buen bocado. La intervención de Gally le demuestra que ella se preocupa por la bebé, y la reta a pelear en las alcantarillas de la ciudad. Llevándose a Koyomi, Makaku hace un agujero y escapa al mundo subterráneo de "Scrapyard", seguido tanto por la guerrera como por el perro de Doc, Kiba.

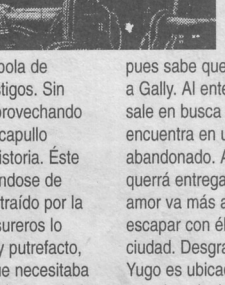
En ese extraño mundo subterráneo, Gally se pregunta sobre la razón de su existencia, pero sobrepone la seguridad de Koyomi a sus dudas personales. Luego de recorrer un trecho, encuentra a la bebé, aún en su cuna, colgada en medio de un pestilente lago. Cuando Gally se dispone a recogerla aparece Makaku e inicia su ataque, con la ventaja adicional de conocer muy bien el terreno por haber pasado toda su vida allí. Gally ve restringida su movilidad al tener que cuidar de Koyomi, pero Kiba interviene oportunamente prendiéndose de los restos que dejara Gally en el ojo de Makaku en su primer enfrentamiento. El dolor es tal que deja momentáneamente inmóvil al asesino, tiempo que aprovecha Gally para entregar a Koyomi al cuidado de Kiba, el cual rápidamente escapa a la superficie. Sin embargo, Gally no aprovecha para escapar, y se prepara para la gran batalla. Utilizando su cuerpo en formas de las que ni ella es consciente, genera campos de plasma (gases electrificados) con los que rápidamente da cuenta de los peligrosos cortadores. Sólo una repentina inundación separa a los contendientes, pero es un pequeño respiro para Makaku, quien pronto ve destruido su cuerpo para quedarse sólo con su forma básica de gusano. Enrolla a Gally cual serpiente, pero el poder de la cyborg es superior y destruye el cuerpo del contrario. Makaku, como último recurso, crea una chispa con sus partes internas expuestas. Siendo ese lugar una cloaca, existe gran cantidad de gas metano, que no tarda en reventar en una gran bola de fuego, para horror de Ido y todos los demás testigos. Sin embargo, Gally y Makaku no están muertos. Aprovechando la técnica del plasma, Gally se envuelve en un capullo protector, y da tiempo a Makaku de contar su historia. Éste le habla de cómo vivió en las cloacas, alimentándose de ratas y basura, y bebiendo el agua hedionda. Atraído por la luz llegó hasta la superficie, en donde unos basureros lo quemaron al considerarlo una alimaña. Herido y putrefacto, llegó donde un doctor, quien le dio el cuerpo que necesitaba para cumplir con su "karma" (objetivo de su vida). A partir de ese momento vivió con ese cuerpo de gusano, robando cuerpos para su movilidad y alimentándose de cerebros de los que extraía las endorfinas para calmar su eterno dolor.



Su vida dio un giro cuando se topó con Gally, pues comprendió que había alguien más como él, siempre en busca de algo, que no saben cómo definir, pero saben que existe. El final de su historia coincide con el agotamiento del capullo protector de Gally y el consiguiente final de Makaku. Gally queda más llena de dudas sobre la razón de su existencia, y decide recuperar sus memorias a como dé lugar.

El amor de Gally

Mientras perseguía a una banda de asesinos, Gally se enfrenta a su jefe, quien con una droga transforma su cuerpo en una forma monstruosa, casi como un hombre lobo. Si bien Gally puede al final infringirle una herida mortal, un mal paso la hace caer y golpearse la cabeza, con lo que termina inconsciente. Al despertar, encuentra a su lado a un joven humano que se presenta como Yugo. A partir de ese momento, Gally irá relacionándose cada vez más con este emprendedor joven para finalmente enamorarse de él. Sin embargo, Yugo tiene un oscuro secreto. Con el fin de llegar a Salem, cosa que le ha prometido un intermediario de la ciudad llamado Vector, deberá conseguir una exorbitante suma de dinero, y la única forma de hacerlo será convirtiéndose en un ladrón de columnas vertebrales, muy preciadas por ser, aparte del cerebro, la única parte que no puede ser producida artificialmente. Yugo le habla a Gally de su sueño de llegar a Salem y la cantidad que debe reunir, lo que motiva a la cyborg a aumentar su actividad como cazadora y ahorrar la mayor cantidad de dinero posible. Sin embargo, las actividades de Yugo y otros jovencitos que lo acompañan no ha pasado inadvertida a las autoridades, quienes ponen una recompensa sobre cualquier pista que los lleve a ellos. Entre los interesados tenemos a Sapán, todavía resentido con Gally. Descubre el interés de Gally por Yugo y decide utilizarlo en su beneficio. La guerrera, por su parte, ve con desconfianza la relación de Yugo con Vector, pero no descubre nada de las actividades ilegales del joven. La obsesión de Yugo por ir a Salem viene de su hermano mayor, quien, soñando con llegar allí, construye en secreto un globo, objeto prohibido por las autoridades de Salem. Al descubrirlo, mandan a un cazador que se lleva la cabeza del infortunado soñador. En el pasado, Yugo entró en contacto con Vector, quien le prometió llevarlo a Salem a cambio de varios millones de chips (moneda local), y esto lo llevó a convertirse en un ladrón.



La mala suerte de Yugo comienza cuando intenta atacar a un cyborg que resulta ser Sapán disfrazado. Aunque escapa con las justas, Sapán ha identificado al joven y lo denuncia de inmediato, pues sabe que esto afectará a Gally. Al enterarse, Gally sale en busca de Yugo y lo encuentra en un almacén abandonado. Al principio querrá entregarlo, pero su amor va más allá y decide escapar con él fuera de la ciudad. Desgraciadamente, Yugo es ubicado por un cazador, el mismo que acabó con su hermano, quien lo hace pedazos y lo deja al borde de la muerte. Gally se le enfrenta para salvar a Yugo, y el cazador lo entiende como que ella trata de robarle su presa, y procede a atacarla.

Rápidamente, Gally da cuenta de su enemigo, pero Yugo ya está varios minutos sin latidos y ella no sabe qué hacer. Decide llevarlo con Ido, para lo cual carga el cuerpo ensangrentado del joven y se dirige a la ciudad, pero en el camino es interceptado por una patrulla de Salem encabezada por Sapán, quien la acusa de querer escapar con el criminal. Para sorpresa general, Gally desenvuelve la cabeza de Yugo ante los testigos. La patrulla considera prueba suficiente de que ha cumplido con su labor y procede a retirarse, pero Sapán no está satisfecho. Se acerca donde Gally y descubre que ella ha conectado la cabeza a su sistema de soporte vital y trata de arrancarla.

Desafortunadamente para él, la patrulla de Salem toma eso como un robo y declara que Sapán está contra la ley, y ahora Gally tiene la excusa necesaria para atacarlo. La cabeza de Sapán es entonces convenientemente despedazada, tras lo cual el cuerpo cae de lo alto del edificio. Usando su derecho como cazadora, Gally no entrega la cabeza de Yugo y anuncia que lo va a enterrar.

En el consultorio de Ido, Yugo es provisto de un cuerpo cyborg, y Gally cuenta a su mentor todo lo referido a Salem. Éste le dice que eso no es posible y que nadie puede subir a Salem, lo cual es rechazado por un Yugo ahora despierto. Para probarlo, lleva todo su dinero, sumado al que ha reunido Gally, hasta Vector, para exigirle cumplir con su parte del trato. Como lo esperaba Ido, todo fue una farsa. La única forma en que un humano suba a Salem es como partes de repuesto. Al ver sus sueños destruidos, Yugo ataca a Vector, aunque no lo mata. Desesperado, trata de subir a Salem por los cables que la sujetan al suelo, pero es destruido por el sistema de defensa de la ciudad. Gally no tiene posibilidad de salvarlo y ve impotente cómo su cuerpo destrozado se desploma en el vacío.

Como tributo final, colocan su mano en una pequeña canastilla atada a un pequeño globo y dejan que suba a los cielos, como fue siempre su sueño. Luego de eso, Gally abandona la profesión de cazadora y también a Ido.

El Motorball

Un mes después, tenemos al desdichado Ido recorriendo las calles en busca de Gally. Ha dejado todo, su consultorio y su oficio de cazador, y sólo quiere encontrarla. Caminando sin rumbo, es testigo de un intento de violación, que si bien al principio no hace caso, no puede dejar pasar. Da veloz cuenta de los vagos, y la agradecida chica, Shumira, es la primera que le da una pista sobre el paradero de su querida Gally. Lo lleva a un estadio de Motorball, una feroz competencia de carreras en patines, cuya única regla es llevar una bola metálica a la línea final. Shumira le compra un boleto para que experimente en forma virtual la carrera del número 57, un veterano en estos menesteres. Ido queda atrapado por la experiencia, pero ésta cambia completamente de tono cuando ve quién será el próximo rival del 57. Aguardando en la línea final está Gally en persona, con el número 99. Haciendo uso de todas sus técnicas de combate, no tiene problemas para acabar con el jugador, hacerse de la pelota y de la correspondiente victoria. Ido trata de alcanzarla, pero el personal del sitio no se lo permite. Aunque Gally lo oye e incluso se vuelve para verlo, no hace ningún intento por acercársele, y deja destrozado al pobre Ido.

Sin que Ido lo supiera, Gally conoció a Ed, un viejo competidor de Motorball y ahora administrador de un equipo, quien la llevó a este peligroso mundo. Gally aceptó su nueva vida tanto para olvidar lo que había pasado con Yugo como para mantener su deseo de seguir luchando -según ella, la única forma de ir recuperando su memoria. Dejó su cuerpo "berserk" en un almacén y recibió un "Circuit Rider", utilizado por los competidores del Motorball. Ahora, bajo el cuidado del viejo Umba, su nuevo cuerpo está siendo ajustado para convertirse en una poderosa máquina de combate, la cual ya ha ganado varias competencias sucesivas. Para completar su equipo, Ed le suministró unas poderosas hojas que llama "Hojas de Damasco", hechas de una aleación de múltiples tipos de acero del basurero. Esta combinación las hace las más duras y flexibles del circuito, y muchos contrincantes lo descubren de la forma más dura.

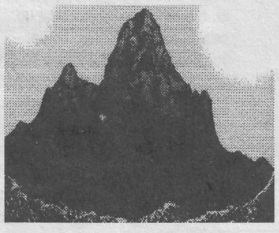
Por su lado, Ido ha vuelto en compañía de Shumira, quien orgullosamente se declara hermana de Yashugan, campeón de la primera liga del Motorball. Es más, lo lleva a ver una de sus carreras, en las que, gracias a su tremenda capacidad, lucha con un brazo menos contra cuatro oponentes. Sin embargo, a pesar de un buen comienzo, Yashugan pierde el conocimiento, y sólo el saber avanzado de biocibernética de Ido puede salvarlo. Sin embargo, descubre que el trabajo que hicieron con el cerebro de Yashugan sólo es posible en Salem. Recuperado, Yashugan vuelve a la competencia y acaba en un santiamén con sus contrincantes, y así hace honor a su sobrenombre de "Emperador Yashugan". No obstante, sus horas están contadas: sólo la conexión, por intermedio de Ido, de sus ondas cerebrales con las de su vital hermanita logrará mantenerlo con vida un poco más. Ido ve en esto la oportunidad de acabar con el orgullo de Gally y hacer que vuelva a su lado, pero Yashugan es muy experimentado para dejarse usar así no más. Sin embargo, se da por satisfecho luego de oír los verdaderos motivos de Ido, que de paso fue obligado a revelar.

Entretanto, Ed quiere que Gally suba a la segunda división, cosa que no es difícil debido a sus calificaciones, pero ella insiste en seguir con el mismo número con que inició su carrera, el 99. El problema es que Ajakutty, el contendor de la posición 23 en el campeonato de la segunda liga, también usa dicho número y no está dispuesto a cedérselo a una novata. Para zanjar la discusión, se decide una competencia de práctica a tres rounds, sin armas. El primero da una clara victoria a Ajakutty, quien domina las más antiguas técnicas asiáticas de la patada, pero Gally asimila la técnica y luego aplica su Panzer Kunst a toda capacidad para vencerlo en el segundo round.

Sorprendido, Ajakutty reconoce finalmente la capacidad de Gally, y sin continuar la prueba, le cede su número y le da su respeto. La guerrera pertenece ahora a la segunda liga. Al otro día, un encuentro casual con Yashugan, Shumira e Ido será el punto crucial de esta saga, en donde se define el reto de Gally y su "Panzer Kunst" contra el "Machine Klatsch" del campeón. La presencia de Ido perturba a la cyborg, pero no hace ningún intento de acercarse a él. Debido a las reglas del Motorball, Yashugan no puede aceptar un reto personal de Gally, pero si puede formar un equipo de cinco contendientes de la segunda división, podrán enfrentarse en la arena.

Con este fin al frente, Gally sigue adelante en la segunda liga. En la primera carrera oficial de la liga, Ajakutty presenta a la cyborg con sus estudiantes, a los que considera dignos participantes en el equipo de contendientes que formará Gally. Estos no están muy contentos con el respeto que su maestro dispensa a la chica, pero una rápida demostración suya elimina todas las protestas. Sin embargo, el campeón de la segunda liga, "Caligula Armblessed", no considerará a Gally de importancia. La cyborg también conoce a Tiegel, "la vergüenza de la segunda liga", un verdadero inútil sin ninguna victoria en su haber, pero enamorado perdidamente de ella. También está "Crimson Wind", una mujer cuya mayor arma es su enorme agilidad y velocidad. Todos son buenos candidatos para el equipo de Gally, y ella busca ganar y luchar.

En la espectacular carrera siguiente, Gally derrota uno por uno a sus contrincantes, especialmente al cruel "Armblessed", pero encuentra una poderosa rival en "Crimson Wind", que derrota temporalmente a Gally con una combinación de patadas y gran velocidad. Pero en medio de su repentino miedo y humillación, Gally ve una montaña, una montaña de Marte, y sabe que allí fue en donde aprendió las artes del "Panzer Kunst". Reparada, vuelve a la competencia y, ahora consciente de las habilidades de su rival, no tiene ningún problema en bloquearla y derrotarla, aunque en el proceso pierde la bola. Según las reglas, una nueva se coloca cerca de la línea; el torpe Tiegel la encuentra, pasa la línea y asombrosamente gana la primera carrera de toda su vida. Finalmente, Gally elige a Tiegel, junto a Ajakutty, "Crimson Wind" y "Armblessed" como miembros de su equipo.



Preparándose para la competencia, Ido se da cuenta de que las reparaciones hechas al cerebro de Yashugan lo están llevando lentamente hacia la muerte, y toda su habilidad no será suficiente. Yashugan le cuenta cómo, en un accidente de sus tiempos de novato, recibió la ayuda de un doctor de Salem llamado Desty Nova, quien, con una técnica muy avanzada de nanomáquinas, reparó el daño y reforzó sus reacciones y fuerza a tal nivel que lo llevaron al campeoanto. Sabe que su fin está cerca, pero quiere irse como campeón y derrotar a Gally en ésta última batalla. Llegado el momento de la carrera, Yashugan no se hace problemas, y en cuestión de segundos se deshace de todos los miembros del equipo, excepto la cyborg. Se inicia entonces una lucha a muerte, en donde la carrera ya no importa para nada; y para demostrarlo, Yashugan tira la pelota fuera del circuito. Los primeros ataques de Yashugan son equiparados por la técnica de Gally, pero pronto comienza a sentirse la diferencia. En medio de la gran emoción del combate, Gally recuerda otro episodio de su vida, de cómo su maestro en Marte la felicita por haber terminado su entrenamiento y la llama por su nombre de guerrera, Yoko. Sólo la repentina ayuda de Tiegel, el único del equipo que podía seguir adelante, permite a Gally un respiro. Tiegel paga con su vida el ataque, pero muere orgulloso de haberse enfrentado al campeón.

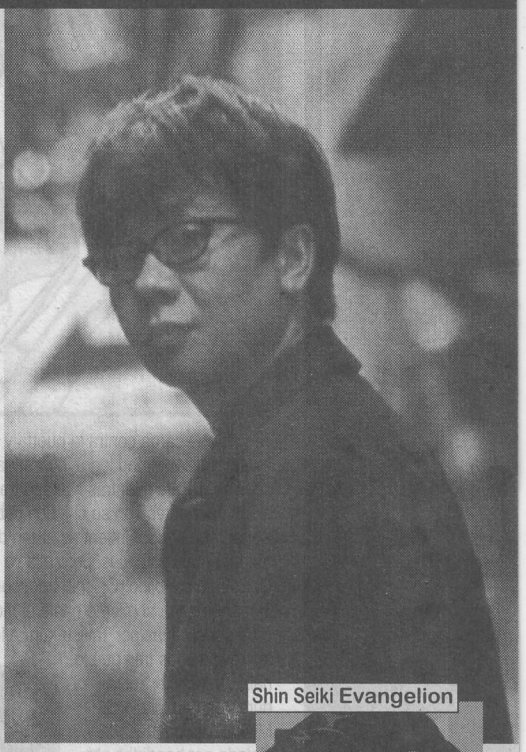
Enardecida, la guerrera arremete contra Yashugan, y sus poderosos ataques comienzan a hacer mella en el campeón, quien de pronto nota cómo sus sentidos se pierden uno a uno. Al sentir cerca su muerte, se fija en un pequeño amuleto que le hiciera su hermana Shumira, y este estímulo le hace superar la situación. Gally aplica una técnica de ondas vibratorias que destruye el corazón artificial de Yashugan, pero sorprendentemente éste se levanta cual fénix, más allá de las limitaciones de un cuerpo, ya sea humano o cyborg. En el ataque final, el golpe de Yashugan da de lleno en el tórax de Gally y la derrota. En ese momento, la chica recuerda las palabras de su maestro, quien le explica la máxima técnica, "aquella en donde trasciendes tus sentidos y te haces uno con la misma tierra, la técnica del Ars Magna", lo cual acababa de demostrar Yashugan.

Al despertar, Gally ve el cuerpo derretido, pero en pie, del campeón, a quien agradece de todo corazón. Entre los espectadores, Ido llora, pues celebra el regreso de Gally y del hombre hecho dios, Yashugan.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Conocido también como "el as de las voces", es actualmente el seiyuu masculino más prestigioso de Japón. Su voz profunda y varonil le ha ganado el respeto y la admiración de los fanáticos, y su versatilidad lo ha llevado a realizar trabajos muy variados. Se trata de

Kouichi Yamadera



Yamadera es un auténtico veterano y todo un profesional de la actuación de voces. Ha interpretado las voces de una impresionante y variada lista de personajes, y no sólo de anime, pues este seiyuu también presta su voz para el doblaje de las películas extranjeras que se exhiben en Japón. Su lista de personajes interpretados supera fácilmente el medio ciento. Su mayor éxito en el anime hasta la fecha ha sido su actuación de Ryoga Hibiki, famoso (por lo despistado) personaje de Ranma 1/2, mientras su primer trabajo para anime fue en la película Megazone 23 de Haruhiko Mikimoto (Macross, Orguss). Además, entre sus trabajos más recientes y sonados están las voces de Ryouji Kaji en la excelente serie de TV Neon Genesis Evangelion, exhibida íntegramente en Club SUGOI; Togusa, de la segunda película más cara del anime, Ghost in the Shell; Dousetsu Inuyama, del soberbio anime de ninjas The Hakkenden (Pioneer); Jubei Kibagami, el protagonista de la película Jubei Ninpocho, más conocida en nuestro medio como Ninja Scroll; Gyunei Gans, de la película de Gundam "Char's Counterattack"; Sorata Arisugawa, del film X-the Movie (exhibida en Club SUGOI el mes pasado); y Myu en Pocket Monsters (Pokemon). Su más reciente actuación es la voz de Spike Spiegel, protagonista de la serie de TV Cowboy Bebop, personaje que además ha quedado en primer puesto como Mejor Personaje Masculino de 1998 en el 21 Anime Grand Prix (ver página 15 en esta edición de MASAKA). Hay que tomar en cuenta que mucho del éxito de un personaje depende exclusivamente de la caracterización de voz de su seiyuu.

El mismo Yamadera queda en el quinto puesto en dicho certamen en la categoría de Mejor Seiyuu, donde la ganadora absoluta fue Megumi Hayashibara, de quien hablamos el mes pasado. A todo el trabajo en anime de Yamadera debemos agregar los v[illegible]encionados doblajes de filmes [illegible]njeros, CD dramas, shows e[illegible] y televisión y un largo etcétera de [illegible]ctividades. Además, hace de moderador en el programa "Buenos días estrella" de Tokyo TV, que se transmite de lunes a viernes a las 7:00 am.

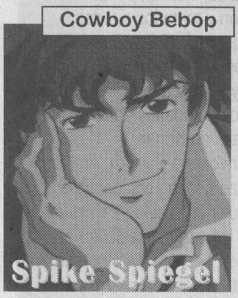
Un dato muy curioso acerca de Yamadera y que nos demuestra su versatilidad es que dobló al pato Donald en las versiones japonesas de las obras de Disney.

Otros doblajes:
Kagetsu (Shamanic Princess), Abel (Dancougar), Wataribe Kurama (Wataru 2), Eaton (Nadia), propietario de la panadería (Kiki's Delivery Service), Merosu (Merosu), Largo (Bubblegum Crisis), Shaman (Granzort), Yuta (Mermaid's Forrest), Anine (Orguss 02), Nachi (Compiler), Torbadour (Ah! Megamisama), Marty - Michael J. Fox (Back to Future), Eddie Murphy (48 Hours), Ron Kovic - Tom Cruise (Born on the Fourth of July), Charlie Sheen (Hot Shots), Malcolm X - Denzel Washington (Malcolm X), Raymond - Tom Cruise (Rainman), Michael J. Fox (Doc Hollywood).

Nombre:	*Kouichi Yamadera*
Lugar de nacimiento:	*prefectura de Miyagi*
Fecha de nacimiento:	*17 de junio de 1961*
Signo del Zodiaco:	*Géminis*
Tipo de Sangre:	*A+*
Cualidad:	*simpatía*
Tipo de chica:	*una buena chica*
Música que le gusta:	*Beck, Force Five*
Comida favorita:	*tazones de Domburi (arroz y aderezos japoneses diversos)*

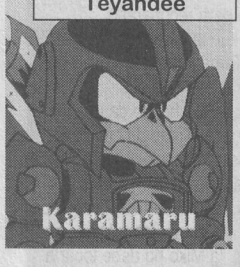
X - the movie

Cowboy Bebop

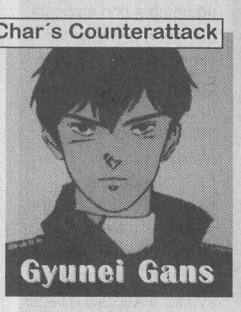


Ranma 1/2

Kiatsu Toninden Teyandee

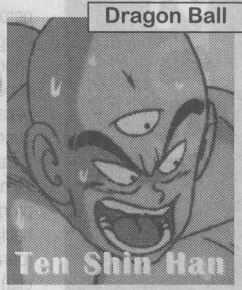


Char´s Counterattack



Shin Seiki Evangelion

Dragon Ball



Ghost in the Shell

Jubei Ninpocho

Fushigi Yuugi

Este mes les hacemos una nueva entrega del resumen de la serie de TV Fushigi Yuugi (Juego Misterioso), que esperamos satisfaga a todos los seguidores de este excelente shoujo. Para todos aquellos que deseen conocer los más pronto posible el final de la serie, les sugerimos visitar la página de Internet de donde extraemos este resumen . Aunque les advertimos que está en inglés.

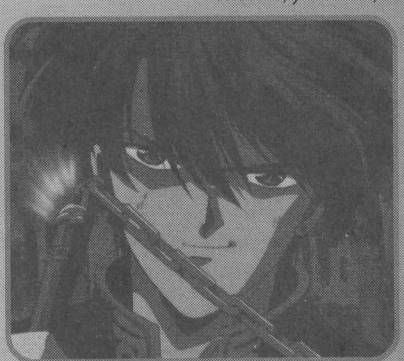
Tamahome carga contra la puerta y en una notable muestra de voluntad logra ingresar al mausoleo. El caos se desata mientras Nakago trata de destruir a sus oponentes con su chi. Los habitantes de Konan son heridos mientrás tratan de persuadir a Yui que huya con ellos, pero ella ya está decidida. Derrotado y molido, Chichiri transporta a Miaka, Tamahome y a sí mismo hasta el monte Taikyoko para ser curadas por Taiitsu-kun. Allí, Taiitsu-kun les revela a los tres qué le había pasado a Yui durante la ausencia de Miaka. Yui fue atacada y violada por bandidos al llegar a Kutou antes de ser rescatada por Nakago. Emocionalmente traumatizada, incluso trató de suicidarse cortándose las venas. Después se aferró a la esperanza de que Miaka volviera por ella durante tres meses, pero ahora ve a Miaka como una traidora y busca venganza de cualquier forma. Ya que el rollo sagrado fue dejado en Kutou, Taiitsu kun le da un espejo especial en su lugar, para brindarle las pistas que necesita para encontrar a sus guerreros.

Cuando todos han vuelto al palacio de Konan, Tamahome recibe un mensaje de Kutou donde promete que los intentos de asesinato dirigidos hacia Miaka se detendrán si él va solo a Kutou (para separarlo de Miaka y que Yui lo tenga para ella). Así que parte, prometiéndole a Miaka que él volverá cuando los restantes guerreros sean encontrados. Hotohori, Miaka y Nuriko se ponen una vez más a buscar a los faltantes seishi, mientras Chichiri se queda en palacio suplantando al emperador (quien no puede dejar su puesto). Cuando los viajeros se acercan al Monte Liekoku, el espejo de Miaka indica algo acerca de un bandido. Antes que puedan descifrar lo que significa, la banda es secuestrada y llevada a la fortaleza de Liekoku. De ellí es sacada por un bandido llamado Genrou, que la lleva a conocer a su amigo Koji (un bandido de cabello azul). Miaka está segura de que Tasuki, el quinto seishi, está cerca, pero Genrou le informa que Tasuki está muerto. Desesperada, Miaka se pregunta qué puede hacer si uno de sus seishi está muerto, y los dos bandidos mencionan una villa cercana, donde una joven mujer ha estado levantando muertos. Camino a la villa son atacados por docenas de zombis ansiosos de devorarlos. Sólo se salvan cuando Genrou aparece y quema a los zombis con su Tessen (abanico de hierro que arroja llamas). Luego se disculpa por haberlos despistado, porque él es el quinto seishi, Tasuki. Entonces, Miaka cae presa de una enfermedad mortal, que no tiene cura. Resulta que ésta es la enfermedad que la curadora de la villa, llamada Shoka, ha estado curando. El único problema es que el paciente debe morir antes que Shoka pueda curarlo. Incapaces de permitir que Miaka muera o matarla, los tres seishi buscan a un doctor ermitaño llamado Myou Juan. Al principio se niega a colaborar, pero la mención de Shoka despierta su interés. Myou Juan acompaña a los guerreros hasta el lecho de Miaka y pronto se descubre que es el sexto seishi, Mitsukake.

Estando en la búsqueda del séptimo guerrero, los cinco guerreros y Miaka son despertados una noche por cientos de murciélagos. Cuando van a investigar, son atacados por los murciélagos. Un asesino de Kutou se enorgullece de declarar que controla a los murciélagos y que va a matarlos, cuando súbitamente un joven niño con una flauta aparece y comienza a tocar. Las notas de su melodía se elevan cada vez más alto y los murciélagos parecen volverse locos, estrellándose en los arboles y matándose solos. El asesino de Kutou también muere por la potencia de la melodía. El niño resulta ser el séptimo seishi, Chiriko, y con estas felices noticias, hacen planes para rescatar a Tamahome de Kutou.

En Kutou, Yui escucha el plan de escape de Tamahome. Desesperada, acude a Nakago, quien ya había tratado de retener a Tamahome por la fuerza. Nakago le da a Yui una píldora que hará a Tamahome suyo por siempre. Con eso logra cambiar su personalidad, de modo que odia a la Susaku no Miko y a sus guerreros. Cuando Tasuki, Chichiri y Miaka llegan a recogerlo, Nakago y sus hombres los capturan. Tamahome trata de matar a Miaka y hiere gravemente a Tasuki cuando él trata de protegerla. Los dos guerreros y Miaka deben regresar a casa sin Tamahome. Miaka está terriblemente deprimida por lo sucedido y tiene una alucinación donde ve a Tamahome, y cae al río, es arrastrada por la corriente y queda inconsciente. Hotohori logra rescatarla del río, y entonces le propone matrimonio. Miaka lo piensa, ya que reconoce que ha perdido a Tamahome para siempre.

Al día siguiente, Tamahome regresa a Konan por sí mismo y trata de matar a Miaka y los otros. Hotohori, enfurecido por el ataque, reta a Tamahome a un duelo a muerte. Hotohori vence y atraviesa a Tamahome con su espada. Cerca de la muerte, el chi de Tamahome es tan débil que el efecto del hechizo que lo controla se debilita. Miaka le confiesa su amor por él una vez más y su memoria y personalidad normal regresan.



Ahora que los siete guerreros han sido finalmente reunidos, los preparativos para la invocación de Susaku pueden empezar.

En Kutou, Yui está deprimida por no haber podido "ganarle" a Miaka. Nakago le confirma que él tiene un plan y que todo está bajo control. Nakago le presenta a otro de los guerreros de Seiryuu, llamado Suboshi, y aunque Yui no lo nota, Suboshi tiene un parecido escalofriante con Chiriko.

Luego descubrimos que el chico tomado por todos como Chiriko, el guerrero de Susaku, es en realidad Amiboshi, un guerrero de Seyriuu enviado por Nakago para infiltrarse, interrumpir la ceremonia de invocación y matarlos a todos, especialmente a la pequeña y alegre Susaku no Miko. Amiboshi y Suboshi son hermanos gemelos, y tienen un lazo físico y espiritual que les permite poner de inmediato a los partidarios de Seiryuu al tanto de todo lo que pasa en Konan.

En la ceremonia para invocar a Susaku, Amiboshi saca su flauta y empieza a tocar, enfocando su chi en las notas para producir una melodía mortífera (literalmente, para que las cabezas estallen). Pero mientras la toca, también se escucha otra melodía que rompe el esquema de sus notas. Amiboshi huye y es perseguido por los guerreros hasta la ribera del río, donde resbala y cae al agua. Suboshi siente que el chi de su hermano ha desaparecido y todos asumen lo peor.

Finalmente, conocemos al verdadero Chiriko, quien había interrumpido la melodía de Amiboshi tocando con maestría una simple hoja como un silbato. Pero, aun salvadas las vidas de todos los guerreros, la ceremonia ha fracasado. Taiitsu-kun aparece para decirle a Miaka y a los otros que existe otra manera de llamar a Susaku, pero para ello deben obtener el Shinzaho, un objeto dejado por un visitante previo, el Genbu no Miko. El Shinzaho se encuentra en el país de Hokkan, en el norte. Yui y sus guerreros también estarán tras este objeto, así que nuevamente se establece una carrera contra el tiempo para recuperarlo.

Adicionalmente, Taiitsu-kun le da a cada uno de los guerreros (excepto Tamahome) un "power up", un objeto poderoso que aumentará sus habilidades particulares: a Hotohori le da una espada divina; a Nuriko, brazaletes de hierro; a Chichiri, un rosario budista; a Tasuki, un abanico diamantino; a Mitsukake, una jarra de polvos curativos, y a Chiriko, un rollo. Además, Taiitsu-kun le comunica a Miaka que la Miko no debe tocar a un hombre con amor, ya que debe permanecer virgen hasta que el dios Susaku sea invocado (una gran contrariedad para Tamahome y Miaka).

En el mundo real, Keisuke corre a buscar a su amigo Tetsuya. Tras las explicaciones acerca del libro, Tetsuya acepta ayudar a Keisuke a llegar al fondo del libro y

averiguar el por qué es tan "arrebatador".
Nuriko, Miaka y Tamahome salen hacia la villa de este último para recoger a su familia y llevarlos a la seguridad del palacio de Hotohori. Pero llegan tarde: Suboshi, probablemente en venganza por la muerte de su hermano, ha asesinado cruelmente a toda la familia.
El incremento de poder de Tamahome se hace entonces evidente. Se convierte en el "Ogro vengador", con una furia casi incontrolable. Nuriko trata de contenerlo, pero aún así habría matado a Suboshi si otro guerrero de Seyriuu no hubiera hecho su gran entrada. Soi, el nuevo guerrero, logra rescatar a Suboshi y huye con él.
Miaka se escandaliza por la violencia perpetrada contra víctimas inocentes e indefensas, y toma la decisión de enfrentarse cara a cara con Yui por el Shinzaho, si es necesario. Yui, sin saber todos los detalles, se entera del reto de Miaka y lo acepta.

El trío de Susaku regresa a casa de Hotori, y con el resto de la banda (excepto Hotohori, que debe quedarse a cumplir con sus deberes imperiales) parte para Hokkan. En el mundo real, Keisuke encuentra un cabello de Miaka en el libro y se da cuenta de que puede comunicarse con ella a través de este elemento. Él y Tetsuya han descubierto que la Miko de la leyenda debe ser consumida por su respectivo dios tras la invocación, y tratan de prevenir a Miaka de dicha situación. De cualquier forma, Miaka ignora las advertencias en muestra de lealtad con sus guerreros. Más aún, hace que Tasuki queme un rizo de su pelo para destruir el lazo que la une a su hermano y al mundo real.
Poco después de embarcarse, la gente de Susaku se encuentra con una tremenda tormenta eléctrica, cortesía de Soi. La nave se daña seriamente, y Tamahome, Nuriko y Miaka caen por la borda. El trío logra llegar hasta la cueva de un pescador, donde sus integrantes se secan y recuperan del incidente. Allí, Nuriko revela algunos detalles muy interesantes acerca de sí mismo. Primero, que se ha decidido a dejar de ser "como es", y segundo, las razones que tuvo para ser así hasta entonces.
A la edad de diez años, Nuriko perdió la cosa más preciosa para él en el mundo: su hermana de nueve años, Kourin. En su desesperación, Nuriko decide que Kourin nunca moriría mientras él estuviera allí para vivir por ella. Así que tomó su nombre, vistió sus ropas, y básicamente desarrolló una mentalidad femenina para convertirse en Kourin. Pero al haber aceptado finalmente la muerte de Kourin, Nuriko está listo para convertirse en sí mismo.
Al llegar a Hokkan, Miaka y los guerreros deciden separarse para aumentar sus posibilidades de encontrar el Shinzaho. Cada grupo toma una bengala con ellos, para poder hacer señales a los otros. Cuando Nuriko se ofrece para acompañar a Miaka y Tamahome, lo rechazan por temor de que dos mujeres bonitas atraigan demasiado la atención indebida. Irritado, Nuriko se corta la trenza que le llegaba a la cintura, para verse más masculino. El grupo de Nuriko, Miaka y Tamahome es el primero en encontrar noticias del Shinzaho. Mientras Tamahome está fuera en busca de más datos, Ashitare, otro guerrero enviado por Nakago, ataca a Miaka. Nuriko logra herirlo y hacerlo huir encendiendo la bengala en su rostro.
Tamahome tropieza con Yui antes de volver, y una vez más trata de hacer que se rinda y vuelva con ellos. Ella parece darse cuenta de que las cosas no pueden terminar bien para los dos bandos, pero siente que ha ido demasiado lejos y que no puede detenerse ahora. Para hacer que Tamahome deje de insistir, ella trata de herirlo, informándole con crueldad que él es sólo un personaje de un libro. Tamahome queda perplejo, pero no tiene oportunidad de preguntarle a qué se refiere.
Esa noche, Nuriko le confiesa a Tamahome que se ha enamorado de Miaka (en forma normal) y dejado atrás su anitgua forma de ser. Pero merced a su corazón tierno y a lo considerado que es, le promete que no interferirá entre los dos. Mientras Miaka sea feliz, el será feliz por ella.
Al día siguiente, Nuriko se ofrece como voluntario para traer el Shinzaho, ubicado en la cima del Monte Negro, en tanto Miaka y Tamahome localizan e informan a los demás. Pero una vez arriba, Nuriko encuentra a Ashitare otra vez. Nakago lo había maltratado por fallar en el atentado contra Miaka, y además le tenía rencor a Nuriko por haberlo herido. Ello le impulsa a poner un serio empeño en la lucha. En la batalla, Nuriko es herido de muerte, pero se las arregla para llevarse a Ashitare con él. Los otros guerreros se reúnen finalmente para enterrar a Nuriko y decirle adiós en la cima de la montaña.
Tras el funeral, Miaka y los guerreros restantes entran en la montaña para obtener el Shinzaho. Allí, ellos encuentran a dos guerreros de Genbu, fallecidos largo tiempo atrás, que permanecen en espíritu con el propósito de proteger el Shinzaho de gente indigna. Después de poner a prueba a Miaka, los guerreros de Genbu finalmente le entregan el preciado artefacto. No habían terminado de felicitarse por haber obtenido el Shinzaho y poder invocar a Susaku cuando se enteran de que tienen que conseguir el otro Shinzaho, dejado por Byakko no Miko en el país de Sailo, hacia el oeste.
El Shinzaho de Genbu es literalmente arrebatado de las manos de Miaka por Ashitare en su forma de lobo, que es lo único que queda de él, pues su mitad humana murió a manos de Nuriko. Miaka está desconsolada, pero Taiitsu-kun aparece y le explica que, pese a no estarle permitido tocar a un hombre con amor, no necesariamente debe ser virgen para poder llamar a Susaku. Y esto viene a colación, porque la única forma de recuperar el Shinzaho de manos de Nakago es que Miaka lo seduzca y luego lo tome cuando él esté débil. Miaka parte en silencio, sin dar explicaciones a los demás.
En el campamento de Seiryuu, descubrimos que la visión de Taiitsu-kun ha sido sólo una ilusión creada por el guerrero mago Tomo.
Cuando Miaka llega para tratar de seducir a Nakago, lo encuentra esperándola. Él le revela que Yui no llegó a ser ultrajada por los maleantes a su llegada, pero él la dejó pensar eso para poder ponerla en contra de Miaka. Miaka rechaza su seducción, y Nakago la deja inconsciente para poder violarla y así impedir que pueda llamar jamás a Susaku.
Mientras, Tamahome deja a los otros guerreros y les promete reunirse con ellos en Sailo. Pero él va directamente al campamento de Seiryuu a buscar a Miaka, pues siente que ella puede estar allí (aunque sin saber lo que ella intentaba hacer). Tamahome se imagina lo que Nakago le ha hecho a Miaka, y furioso lanza una ráfaga de chi que logra herir al Shogun de Kotou. Después, él le dice que sea lo que sea lo que ha pasado, a él no le importa y aún quiere estar con ella. Miaka termina con él de todas formas, porque se siente indigna y sucia. Luego ella corre y deja a un Tamahome muy confundido.
Chichiri, Tasuki, Chiriko y Mitsukake llegan a Sailo, o al menos es lo que ellos creen. Resulta que Tomo les ha tendido una elaborada ilusión, merced a la cual los guerreros creen haber llegado a Sailo, cuando en realidad se encuentran en medio del desierto. Cuando creen que están a salvo en una posada, comiendo y bebiendo (y Tasuki bebiendo mucho), no se dan cuenta de que sólo están desgastando energías. En la noche en que la temperatura baja súbitamente, se cierne el peligro de morir.
Entretanto, perdida en medio de ninguna parte, Miaka está a punto de ser presa de un animal salvaje, pero es salvada por un niño llamado Kaika, que luce sorprendentemente parecido a Amiboshi. Él fue acogido por una pareja tras haber sido salvado de ahogarse en el río, pero además perdió la memoria después de haber bebido la poción del olvido que le dieron sus "padres". Kaika se siente atraído por Miaka, y le ofrece la poción para que se quede con él. Y Miaka lo piensa, pero luego desiste.
Nakago se da cuenta de que Amiboshi aún vive y envía sus tropas a la villa de Kaika para encontrarlo a toda costa. Los padres postizos de Kaika llegan a ser heridos, pero no de seriedad. Él se encarga fácilmente de los soldados de Nakago, y se percata de que Miaka y Tamahome deben estar juntos. Le

dice a Miaka que espere mientras él va en busca de Tamahome, pero ella entiende que la dejan sola para ponerla a merced de sus enemigos. Por eso, apenas Kaika se pierde de vista, ella corre en la dirección opuesta.
En el lado de los malos, Tomo descubre que Nakago fracasó en su intento de violar a Miaka, pues fue repelido por una barrera roja que protegió su cuerpo en cuanto quedó inconsciente. Entonces, en el afán de hacer daño a la banda de Susaku, hace que Soi se vea como Miaka con una ilusión. Soi se acerca de esa forma a Tamahome (que se alegra de reunirse con Miaka), con la intención de seducirlo y matarlo cuando su chi se debilite. Tamahome, caballerosamente, se niega a colaborar, ya que aún existe la posibilidad de que ella sea virgen. Ante esto, Tomo termina con la ilusión y ataca a Tamahome. Miaka encuentra a Soi, que le cuenta lo que pasa, y ella llega a tiempo para ver a Tamahome caer de una colina, con una lanza de Tomo clavada en el pecho. Entonces, Tomo envuelve a Miaka en una ilusión, y le hace creer que ha vuelto a casa.

Esta historia continuará

MASAKA

MARTIAN SUCCESSOR NADESICO

Nadesico fue creada por Studio Tron, con arte original de los notables artistas Kia Asamiya y Michitaka Kakuchi (Silent Mobius, Detonator Orgun, etc). La serie animada, emitida de noviembre de 1996 a abril de 1997, fue dirigida por Tatsuoh Satoh, y contó con el diseño de personajes de Keiji Gotoh y el diseño mecánico de Mika Akitaka (ZZ Gundam, Gundam 0083, Sentinel, Galaxy Fräulein Yuna).

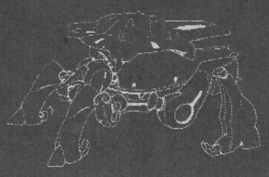
Ésta es por supuesto, sólo una descripción parcial de un extraordinario anime. El sentimiento general es una mezcla entre Mobile Suit Gundam, Crucero Espacial Yamato y los programas de robots de Go Nagai de los 70. Los personajes y el diseño mecánico están increíblemente bien hechos, si mencionamos como ejemplo a Yurika y los Estivalis, respectivamente. La animación es buena para ser una serie de televisión, y la excelente música y calza muy bien con el programa y la atmósfera.

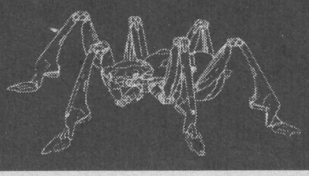
LA HISTORIA

Todo empieza en 2195. La humanidad ha colonizado la Luna y Marte, y está en proceso de expandir sus territorios hasta Venus y Júpiter. Sin embargo, el 1 de octubre, las colonias de Marte son atacadas y la flota espacial de las Fuerzas Unificadas es destruida por los invasores. Akito Tenkawa, un joven piloto, trata de salvar a algunas personas en los refugios, pero fracasa y se encuentra de regreso en la Tierra por los efectos de un misterioso collar que le dio su madre. Por el momento, las Fuerzas Terrestres llaman a los invasores "Lagartos Jovianos", mayormente porque aún no han visto quiénes son los invasores. Lo único que se sabe con certeza es que vienen de Júpiter (tienen naves con tecnología "warp" y se puede ver Júpiter a través de los portales), y que su tecnología es MUCHO más avanzada que la de la Tierra. Una gran corporación tecnológica civil llamada Nergal es llamada para hacerse cargo del mejoramiento tecnológico de las Fuerzas Unificadas. Y así, haciendo uso de los últimos avances, construyen una nave prototipo.

La Nadesico es la primera de una nueva clase de naves de combate construida por el Consorcio Nergal. Pese a haber sido construida por una compañía civil, la Nadesico se convierte en la primera línea de defensa después de la derrota de las Fuerzas Unificadas. Y aunque diseñada por humanos, algunas partes de la Nadesico (tomadas directamente de un asentamiento alienígena en Marte) son de naturaleza incomprensible, lo que ocasiona una serie de extraños incidentes a bordo. Pronto se descubrirá que el enemigo usa la misma tecnología. La Nadesico es una nave multipropósito, lo que le permite cumplir un amplio rango de misiones, tanto de combate como de rescate. Otro aspecto interesante es su puente de mando, completamente autónomo y desprendible. El Equipo-Y, visto al final de la serie, duplica la potencia de la nave (en propulsión y armamento) y le da la capacidad de involucrarse en asaltos directos.

La nave usa una tecnología gravitacional (principalmente para sus máquinas y armas) y es la nave más rápida construida en la Tierra. La nave está tripulada por el mejor equipo que pudo reunir Nergal al mando de Yurika Mismall, de 20 años. Por una serie de enredos, Akito termina a bordo de la Nadesico y, contra su voluntad (él quería ser cocinero), es convertido en piloto nuevamente. La milicia terrícola, al oír de la Nadesico, decide incluirla en sus defensas. Sin embargo, la tripulación, compuesta por civiles, se niega y llevan la nave a Marte. En su camino al planeta rojo, Gai Daigohji, el mejor piloto de Estivalis de la nave, le muestra a Akito algunos episodios de su serie favorita, un olvidado anime llamado Gekiganger 3. Más y más gente a su alrededor se engancha con Gekiganger 3, y la serie se convierte en parte importante de la vida diaria en la Nadesico. Tras muchas aventuras, se revela la verdad sobre los enemigos, y ésta es más increíble de lo que nadie podría imaginar.





ADVERTENCIA:

La información presentada en esta página contiene pistas sobre el final de la trama. Léase bajo su propio riesgo.

AKITO TENKAWA. Cocinero de tiempo completo y piloto de medio tiempo a bordo de la Nadesico. Él es el único sobreviviente de la colonia marciana Utopía que fue atacada por los lagartos jovianos. Cómo sobrevivió es un misterio. Se une a la tripulación de la Nadesico después de descubrir que Yurika, quien fue su amiga de la infancia, es la capitana de la nave. Akito es endiabladamente afortunado, pues al parecer, casi todos los personajes femeninos a bordo de la Nadesico tienen un enredo sentimental con él. Desafortunadamente para todas, él parece indeciso acerca de la dirección en que apuntan sus sentimientos. Es un gran fanático de Gekiganger, aficiónque comparte con Gai.

YURIKA MISMALL. Capitana de la más avanzada nave de combate, y una completa cabeza hueca. Fue elegida para comandar la Nadesico por sus excelentes habilidades durante las simulaciones de combate en la academia de las Fuerzas Unificadas. Aunque a veces parece una niña, es una capitana muy capaz y se preocupa mucho por su tripulación. Es la amiga de la infancia de Akito en Marte, y ha desarrollado un afecto especial por él desde entonces. Sus pasatiempos favoritos son cantar y meditar. Yurika suele ignorar las reacciones de otras personas hacia ella, y en varias oportunidades será Jun Aoi el que transmita las alocadas órdenes de su capitana a la tripulación.

RURI HOSHINO. La experta en computadoras de la nave y miembro más inteligente de la tripulación. Desde niña fue criada para ser una genio, y sus primeras palabras fueron "padre, madre, Arquímedes, pi". Aunque sólo tiene doce años, parece ser el único personaje cuerdo y lo pone en evidencia llamando a todos los demás "¡baka!" (idiotas).

MEGUMI RAINARD. Oficial de comunicaciones y antiguamente seiyuu. Antes de unirse a la tripulación de la Nadesico, trabajó en "Laichi, la niña mágica". Muy afectuosa y apasionada, dirige sus sentimientos hacia Akito y considera a Yurika su rival, aunque Yurika es demasiado cabeza hueca para notarlo. Ella teme el resultado de la guerra y desea que Akito deje de pelear. Esta actitud la pone en problemas en más de una ocasión, pero sigue siendo una parte valiosa de la tripulación.

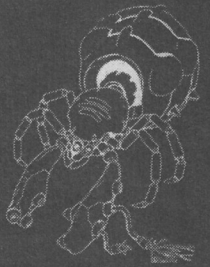
HARUKA MINATO. Oficial de navegación y antigua secretaria del presidente de la Unión Terrestre. Renuncia a su trabajo de secretaria del presidente porque siente que es demasiado aburrido para ella. En su nuevo trabajo, sin embargo, no parece haber mayor progreso, pues pasa la mayor parte del tiempo durmiendo la siesta y leyendo revistas. Aparte de ello, demuestra ser una mujer apasionada.

JIRO YAMADA/"GAI DAIGOHJI". Es, en un principio, el mejor piloto del escuadrón Estivalis a bordo de la Nadesico. Está obsesionado con Gekiganger 3; a decir verdad, cree que está viviendo Gekiganger 3. Se podría decir que es un personaje de los 70 viviendo en un anime de los 90. Al principio sospecha de Akito, pues le parece que le está robando cámara. De cualquier forma, cuando descubre que a Akito también le gusta Gekiganger 3, se hacen amigos de pronto e incluso compañeros de habitación.

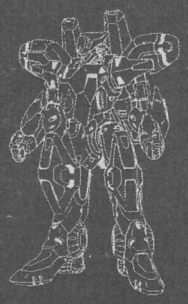
JUN AOI. Segundo al mando de la Nadesico y buen amigo de Yurika. Tiene un fuerte sentimiento hacia Yurika, pero ella está demasiado ocupada con Akito para darse cuenta. Pese a ser un hábil piloto y estratego, a veces también es un poco cabeza hueca. Usualmente se pone muy celoso de la atención que Yurika le dispensa a Akito.

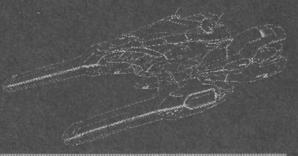
RYOKO SUBARU. Talentosa piloto que vive para la batalla. Tiene aspecto de muchacho y habla en tono masculino la mayor parte del tiempo. Se une a la tripulación de la Nadesico como una de las pilotos del escuadrón Estivalis.También siente un cierto afecto por Akito, pero a diferencia de Megumi y Yurika, Ryoko trata de ocultarlo del resto de la gente. Desafortunadamente para ella, esa actitud tiende a hacerla parecer como una tonta.

HIKARU AMANO. Piloto de Estivalis y fanática del anime. A menudo actúa como niña, pese a que también puede ser muy seria en ciertas situaciones. Su talento para pilotar es de nivel superior, tanto como su habilidad con los modelos a escala y las figuras de acción. Aunque Seiya se siente atraído por ella más adelante en la serie, ella lo rechaza, pues prefiere tenerlo como un buen amigo.



Martian Successor Nadesico Homepage
http://www.geocities.com/tokyo/ginza/9482/main.html

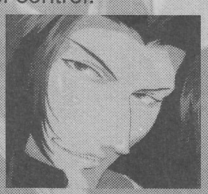




IZUMI MAKI. Otra piloto de Estivalis. La frase para describirla sería "extremadamente rara". Izumi es una mujer oscura y compleja, que a menudo hace bromas que no parecen tener sentido, excepto para ella. De todas formas, puede cambiar en una persona muy seria en un instante. Su pasado fue muy trágico, pues sus dos anteriores prometidos murieron.

INEZ FRESSANGE. Inez es la científica que la Nadesico rescata de Marte. Su punto fuerte parece ser explicar las cosas, incluso si le toma algún tiempo llegar al punto en sus explicaciones. Después de unirse a la tripulación como oficial médica, se convierte rápidamente en uno de sus miembros más valiosos, al usar sus conocimientos y experiencia para ayudar a la nave en muchas oportunidades. También parece tener alguna conexión con Akito.

ERINA KINJO WON. Secretaria del director de Nergal y piloto de la Nadesico. Erina aborda la nave con órdenes de Nergal de vigilar a la tripulación. También se sentirá atraída por Akito hacia el final de la serie, pero tratará de ignorar ese hecho.
Ella y Akatsuki Nagare parecen tener un desmesurado interés en la Nadesico y Akito. Es una mujer muy decidida la mayor parte del tiempo, tanto que a veces puede perder el control.



AKATSUKI NAGARE. Experto piloto y mujeriego. Es uno de los mejores, lo sabe y su actitud lo manifiesta. A veces, en disputa con Akito y el resto de la tripulación, demuestra su valía durante las batallas.
Él y Erina parecen estar escondiendo algo. También parece tener algún tipo de interés dirigido hacia la capitana, para preocupación de Akito.

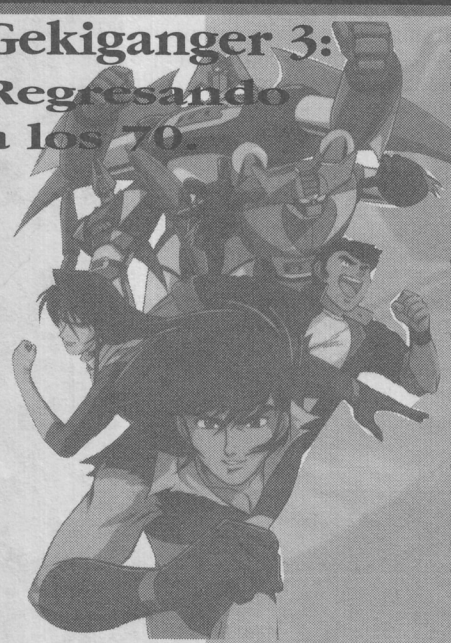
SEIYA URIBATAKE. El jefe de ingeniería bordo de la Nadesico. Su trabajo es velar por la seguridad y el funcionamiento de la nave y las unidades Estivalis. Aunque trata constantemente de acercarse a las mujeres, ninguna de las miembros femeninas de la tripulación parece haber desarrollado algún sentimiento positivo hacia él. Seiya tiene esposa e hija, aunque no parece muy complacido con ellas. Al inicio de la serie, prácticamente pidió que Nergal se lo llevara lejos.

GORT HORY. Fue contratado para servir a bordo de la Nadesico como el comandante del "Proyecto Scarparely", por una considerable cantidad de dinero que le ofreció Prospector. Es un antiguo novio de Haruka, aunque su actitud desinteresada lo hace parecer de piedra a veces. Pese a su desinterés es un oficial muy capaz, y muy valioso para la Nadesico.

PROSPECTOR. Es el contador enviado por Nergal para llevar un registro de los gastos. Parece trabajar para varios lados a la vez, aunque su lealtad recae finalmente en la Nadesico y su tripulación.
Hace lo que puede para mantener en orden los libros de contabilidad de la Nadesico.

KOUICHIRO MISMALL. Es el padre de Yurika y uno de los almirantes de más alto rango de las Fuerzas Unificadas. Ha cuidado de Yurika desde que era una niña y parece sorprendido de que haya crecido y sea adulta.
Más adelante, cuando se ve obligado a perseguir a la Nadesico y a su hija, parece ser un dedicado oficial, pero secretamente no quiere otra cosa que no sea la seguridad de su hija.

Gekiganger 3: Regresando a los 70.



De entre todas las curiosidades de Nadesico, tal vez la más resaltante es la de incluir otro anime dentro de él. Durante el transcurso de la serie, además de ser cocinero y trabajar a medio tiempo como piloto de Estivalis, Akito Tenkawa, alentado por su amigo y colega Gai Daigohji, tiene una afición especial por un antiguo anime llamado Gekiganger 3. Este hecho es tan curioso que, en cierto momento de la serie, ambos animes intercambian lugares (mientras la gente de la Nadesico ve Gekiganger 3, la gente de Gekiganger 3 ve todo Nadesico en un episodio fuera de serie).
La temática de esta historia recuerda mucho a aquellas épocas de oro del anime, especialmente los 70, en que los robots gigantes dominaban la Tierra y las pantallas, sobre todo con las obras de Go Nagai, tales como Gaiking (Super Magnetrón), Kotetsu Jeeg (El Vengador) y muchas otras, en especial Getter Robot (a la cual Gekiganger hace referencias más que evidentes).
La historia se inicia cuando Ken Tenkuu, junto con Joe Utsubame, su compañero de clase Akira Musashino, y el profesor, encuentran, en una caverna subterránea, jeroglíficos de una civilización antigua llamada la Gente Superpaleolítica, que anuncia la llegada a la Tierra de una fuerza invasora alienígena conocida como los Kyoakk. Sobre la base de los jeroglíficos encontrados (que no son otra cosa que los planos para la construcción de un gigantesco mecha), el profesor crea el más poderoso robot de combate para enfrentar esta amenaza: el Gekiganger 3, un mecha compuesto por tres unidades independientes, que al unirse pueden formar las tres diferentes formas del gigantesco robot: la unidad marina (descrita como Umiganger), la unidad terrestre y la unidad principal, Gekiganger.
Lo curioso de Gekiganger 3 es que tiene un papel de suma importancia en el desarrollo de Nadesico, así como en el verdadero origen de los lagartos jovianos, el posterior desenlace de la serie y una antesala a la película, en una OVA de media hora titulada, curiosamente, Gekiganger 3.

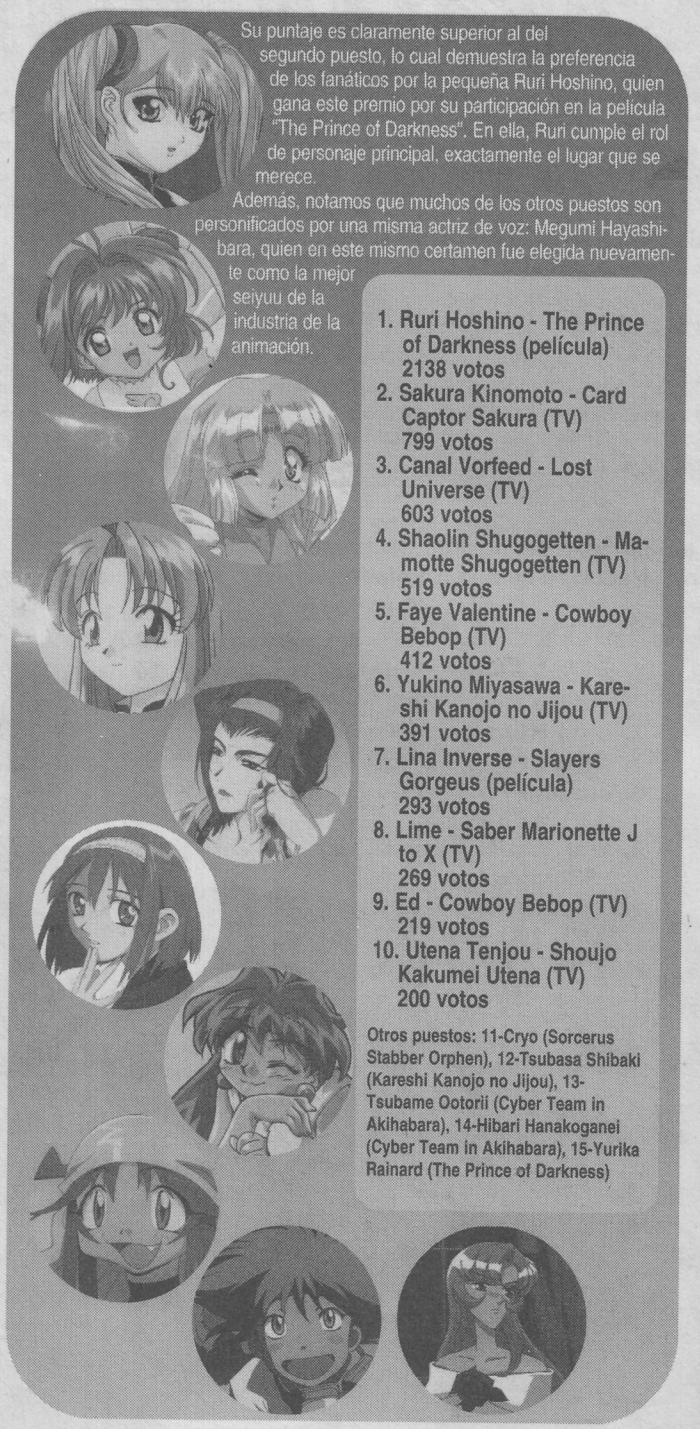
NADESICO: UNA GRAN CELEBRACIÓN

MASAKA

THE 21st ANIME GRAND PRIX

Este año, Nadesico se alzó con cinco de las ocho categorías de uno de los premios más importantes de la industria de la animación japonesa: el "Anime Grand Prix", organizado por la prestigiosa revista ANIMAGE. Este año, el Anime Grand Prix estuvo muy reñido debido a la calidad de todos los nominados, entre ellos "Cowboy Bebop", "Trigun", "Saber Marionette J to X", "Kare-Kano", entre otras. Sin embargo, fue la película de Nadesico "The Prince of Darkness" la ganadora absoluta en la categoría de mejor producción de animación. Este éxito la llevó a monopolizar de paso los primeros puestos de toda la competencia. Por otro lado, la serie de TV Martian Sucessor Nadesico, así como Ruri Hoshino, personaje principal de la serie de TV, han llegado a ser considerados como los mejores de todos los tiempos, menciones que en la entrega número 20 del AGP ocuparan Shin Seiki Evangelion y Nausicaä (ambas producciones exhibidas en club SUGOI), mientras en la edición número 19 destacaron Fushigi no Umi no Nadia y nuevamente Nausicaä. Martian Succesor Nadesico salió al aire poco después que Evangelion, pero ahora ha demostrado su calidad y pasará con ello a la historia del anime. Comenzamos aquí un apretado resumen del 21 Anime Grand Prix.

MEJOR PERSONAJE FEMENINO 1998



Su puntaje es claramente superior al del segundo puesto, lo cual demuestra la preferencia de los fanáticos por la pequeña Ruri Hoshino, quien gana este premio por su participación en la película "The Prince of Darkness". En ella, Ruri cumple el rol de personaje principal, exactamente el lugar que se merece.

Además, notamos que muchos de los otros puestos son personificados por una misma actriz de voz: Megumi Hayashibara, quien en este mismo certamen fue elegida nuevamente como la mejor seiyuu de la industria de la animación.

1. Ruri Hoshino - The Prince of Darkness (película) 2138 votos
2. Sakura Kinomoto - Card Captor Sakura (TV) 799 votos
3. Canal Vorfeed - Lost Universe (TV) 603 votos
4. Shaolin Shugogetten - Mamotte Shugogetten (TV) 519 votos
5. Faye Valentine - Cowboy Bebop (TV) 412 votos
6. Yukino Miyasawa - Kareshi Kanojo no Jijou (TV) 391 votos
7. Lina Inverse - Slayers Gorgeus (película) 293 votos
8. Lime - Saber Marionette J to X (TV) 269 votos
9. Ed - Cowboy Bebop (TV) 219 votos
10. Utena Tenjou - Shoujo Kakumei Utena (TV) 200 votos

Otros puestos: 11-Cryo (Sorcerus Stabber Orphen), 12-Tsubasa Shibaki (Kareshi Kanojo no Jijou), 13-Tsubame Ootorii (Cyber Team in Akihabara), 14-Hibari Hanakoganei (Cyber Team in Akihabara), 15-Yurika Rainard (The Prince of Darkness)

MEJOR PERSONAJE MASCULINO 1998

En las series de TV que se proyectaron durante 1998, se dio mucho énfasis a los personajes masculinos. Tal actitud no es nueva, pero este año, los personajes masculinos parecen haberse dinamizado. Todos ellos han resultado muy peculiares en su forma de ser, y si han logrado posiciones altas ha sido precisamente por su personalidad. Esta vez, la votación por personajes masculinos ha estado repartida equitativamente entre chicos y chicas, lo que sorprende por ser ésta una categoría mayoritariamente votada por mujeres.

1. Spike Spiegel - Cowboy Bebop (TV), 1327 votos
2. Orphen - Sorcerus Stabber Orphen (TV), 878 votos
3. Akito Tenkawa - The Prince of Darkness (película), 853 votos
4. Kane Blueriver - Lost Universe (TV), 764 votos
5. Vash The Stampede - Trigun (TV), 520 votos
6. Souichirou Arima - Kareshi Kanojo no Jijou (TV), 218 votos
7. Conan Edogawa (Shinichi Kubo) - Meitantei Conan (TV), 202 votos
8. Kenshin Himura - Rurouni Kenshin (TV), 173 votos
9. Nicolas Wolfwood-Trigun (TV), 151 votos
10. Hiro Yui - Gundam W "Endless Waltz" (película), 143 votos

Otros puestos: 11-Otaru Mamiya (Saber Marionette J to X), 12-Tasuke Shichiri (Mamotte Shugogetten), 13-Shirotaka Hanagata (Saber Marionette J to X), 14-Gene (Outlaw Star), 15-Gatsu (Berserk)

THE 21st ANIME GRAND PRIX

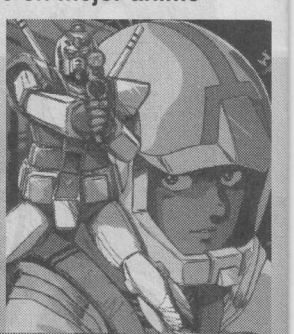
MEJOR ANIME 1998
(Película, serie de TV, OVA)

1. Nadesico: The Prince of Darkness (película), 2196 votos
2. Cowboy Bebop (TV), 1130 votos
3. Lost Universe (TV), 728 votos
4. Kareshi Kanojo no Jijou (TV), 549 votos
5. Card Captor Sakura (TV), 508 votos
6. Cyber Team in Akihabara (TV), 409 votos
7. Trigun (TV), 303 votos
8. Sorcerus Stabber Orphen (TV), 256 votos
9. Saber Marionette J to X (TV), 248 votos
10. Mamotte Shugogetten (TV), 245 votos

Otros puestos: 11-Shoujo Kakumei Utena (TV), 12-Weiß Kreuz (TV), 13-Meitantei Conan (TV), 14-Shin Kido Senki Gundam Wing "Endless Waltz" (película), 15-Rurouni Kenshin (TV).

The Prince of Darkness realmente es una cinta impresionante. Recibió el Grand Prix como premio a su innegable calidad y a la gran legión de fanáticos que votaron por ella, seguida por la serie de TV "Cowboy Bebop", que se convierte así en la mejor serie de TV del año que pasó. Esto equipara a la película de Nadesico con la ganadora del año pasado, The End of Evangelion. Por otro lado, al echar un vistazo a las demás obras, notamos la alta calidad de producción del año anterior, que marca la diferencia con otros años.

Este año, Nadesico ha destronado a Shin Seiki Evangelion del primer puesto en mejor anime de todos los tiempos. Definitivamente, Nadesico es una triunfadora.



MEJOR ANIME DE TODOS LOS TIEMPOS

1. Martian Succesor Nadesico (TV), 947 votos
2. Shin Seiki Evangelion (TV), 882 votos
3. Slayers Try (TV), 291 votos
4. Slayers Next (TV), 266 votos
5. The End of Evangelion (película), 245 votos
6. Nausicaä del Valle del Viento (pel.), 243 votos
7. Shin Kido Senki Gundam Wing (TV), 177 votos
8. Fushigi no Umi no Nadia (TV), 158 votos
9. Yuu Yuu Hakusho (TV), 152 votos
10. Mobile Suit Gundam (TV), 151 votos

Otros puestos:
11-Mononoke Hime (pel.), 12-Tenkuu no Shiro Laputa (pel.), 13-Ah! Megamisama (OVA), 14-Saber Marionette J (TV), 15-Mobile Suit Z Gundam (TV), 21-Ranma 1/2 (TV), 23-Tenkuu no Escaflowne (TV), 27-Sailor Moon S (TV), 29-Sailor Moon (TV), 30-Fushigi Yuugi (TV), 34-Top o Nerae, Gunbuster! (OVA), 36-Akira (pel.), 38-Dragon Ball Z (TV)

El demonio dentro de las personas, las personas dentro de los demonios.

Devilman, de Go Nagai, se convirtió en una obra rara dentro del mundo del género de terror en manga y anime. Ahora, Devilman Lady repite esa misma receta presentándonos una historia similar a las OVAs, pero con la diferencia de que sus personajes principales son mujeres. Lanzada recientemente para televisión, Devilman Lady se transmite por el canal Mainichi Hooso todos los sábados pasada la medianoche.

La serie trabaja con la premisa de que cualquier persona tiene dentro de su corazón impulsos diabólicos y sentimientos agresivos, que ellas mismas no pueden medir. Si algun día, por algún motivo, ese demonio llegara a salir, ¿serían capaz la lógica y la razón de detenerlo?

Como el nombre lo indica, el rol protagónico en esta serie lo ejerce una mujer, Jun, a quien acompaña y convierte en demonio el otro personaje importante de la serie, Asuka Ran. Siguiendo con la idea de las OVAs, en el primer episodio, Asuka Ran busca personas en las cuales se pueda despertar el demonio que llevan en su interior. Así escoge a Jun, jovencita que trabaja como modelo en Tokio, por ser muy tranquila y apática, y empieza a seguirla. Para lograr la liberación de su demonio, la somete a una situación extrema, a la que Jun trata de resistirse sin éxito, para luego transformarse en un demonio llamado Viisutu. A partir de ese momento, Jun vivirá una lucha cruel consigo misma buscando huir de su maldición. ¿Qué futuro le espera, sabiendo que no puede huir de su propio destino?

Pero la intención de Asuka es controlar al demonio liberado para sus fines. Una vez transformada, Jun luchará con todos sus enemigos con extrema maldad, disfrutando de la matanza, pero al volver a su estado humano ve con horror sus manos teñidas por su propia sangre.

Chiaki Konaka, quien se encarga de la estructura de la serie y de los libretos, explica que las series de TV apuntan a una exposición diferente a la original. Así ocurre en Devilman Lady, que si bien respeta las ideas del juego original de OVAs, cambia radicalmente el punto de vista, el cual va avanzando simultáneamente con el original mientras va construyendo un mundo paralelo.

MAMMOTTE SHUGOGETTEN

¡Sálvame, Shaolin!

Esta serie de TV está basada en el popular manga del mismo nombre que se sigue publicando en la revista "Gan Gan", obra de Minene Sakurano. Tasuke Shichiri es un jovencito que ya vive solo a sus catorce años. Su padre está de viaje por China y Egipto junto con la hermana mayor de Tasuke, y de él recibe un aro hexagonal llamado Shitenrin, del cual sale Shaolin Shugogetten, el Espíritu de la Luna, un espíritu guardián que protege a su dueño de las desgracias y que por tanto se dedicará a "sobreprotegerlo", lo que ocasionará muchos problemas. Junto con Shaolin aparece la pequeña Rishu, espíritu compañero de ésta y que la ayuda en su diaria misión de proteger a Tasuke. Shaolin es muy pura, buena y también algo inocente, y suele llamar a Tasuke "Gran Señor Esposo". Tasuke no está muy conforme con la situación, pues piensa que todo esto le traerá muchos disgustos, pero lentamente empezará a notar lo que siente realmente por el espíritu que le hace compañía. Sin embargo, muchos de los espíritus amigos de Shaolin tratarán de hacerle entender a Tasuke el enorme sufrimiento que le causará cuando algún día él muera debido a su natural condición de humano. La situación empeora cuando la pareja se convierta en trío con la aparición de Luan Keikomitten, el espíritu del Sol, que le da riquezas a su dueño, otro de los regalitos del padre de Tasuke. Enemiga de Shaolin y con un amo que usualmente coincidirá con el de ella, siente muchos celos por la pequeña diosa. Y como poco a poco empieza a sentirse atraída hacia el amo común, buscará interponerse entre ambos haciendo uso de su sex appeal. Pero quizás este hecho sea lo que justamente vaya acercando a Tasuke y Shaolin -pues en la práctica, Luan será un estorbo para los dos- hasta hacerles darse cuenta de que realmente son una pareja. Se trata de una historia ligera, muy romántica y definitivamente apta para todos los públicos. La serie tuvo mucho éxito, llegó a contar con 22 episodios y su último capítulo se exhibió en Japón el sábado 27 de marzo, en su horario habitual de las 6:00 pm.

serial experiments lain

Con esta introducción incoherente y con una atmósfera atemorizante, llena de misterios y tensión, Pioneer LDC nos presenta su último y tal vez más controversial anime: Serial Experiments Lain

Make me sad, make me mad,
make me feel alright
Close the world, open THE next
It sounds very WEIRD, but it's fact
Mail comes from a GIRL who has never been here
She speaks to you that why don't you come over here soon?

Entristéceme, enfuréceme,
hazme sentir bien
Cierra el mundo, abre EL siguiente
Suena muy EXTRAÑO, pero es un hecho
Un correo viene de una CHICA que nunca ha estado aquí
Se dirige a ti preguntándote ¿por qué no vienes aquí pronto?

Transmitida por Tokyo TV a la media noche, un horario ideal para animes de adultos, ya sea por su violencia extrema o por tocar temas muy crudos, Lain nos presenta, a lo largo de sus 13 episodios, un universo muy digno de una serie de terror.

La trama se centra en Lain Iwakura, una niña de 14 años. Introvertida y poco sociable, vive en un mundo donde nada podría funcionar sin computadoras ni sus redes. La tecnología ha llegado a estar integrada a la vida de las personas de tal manera que el límite entre el mundo "real" y el mundo digital de las computadoras y sus redes ya es difuso. Inclusive, las terminales y los enlaces de red se simplifican en simples consolas llamadas NAVI, de uso común para cualquier persona. Sin embargo, detrás de todo este desarrollo, la gente vive en un estado de adicción absoluta conocido como Wired.

La serie se ubica en el "día de hoy, tiempo presente". Los lazos entre la red y el mundo real se hacen cada vez más borrosos.

Aunque Lain no demuestra mucho interés en el NAVI que su padre le regala al comienzo de la serie, será atraída a este mundo virtual después de recibir un correo electrónico de una amiga, quien recientemente se mató al saltar de un edificio. En este e-mail, la chica, de nombre Chisa Yomoda, le habla como si estuviese viva y le explica que su alma se halla en estado wired dentro de las redes. Una vez conectada, una extraña voz le hablará constantemente, y Lain creerá que esta voz proviene de Dios. A partir de ahí, una serie de sucesos, tanto en la red como en la realidad, alterarán aún más las cosas, y muchas incógnitas aparecerán para Lain en la búsqueda de su verdadero ser y destino en la red.

Lain Iwakura. Una chica de 14 años, sumamente introvertida, callada y usualmente ignorada por sus compañeros de clase. Aunque al comienzo no está interesada en su NAVI ni en la red, después de recibir el mensaje de Chisa lo mejora con el misterioso circuito Psyche ("alma" en griego).

EPISODIOS

Emitido desde el 6 de julio hasta el 28 de setiembre de 1998 por Tokyo TV, los discos láser tienen un precio aproximado de 60 dólares.

Layer 01: WEIRD
Layer 02: GIRLS
Layer 03: PSYCHE
Layer 04: RELIGION
Layer 05: DISTORSION
Layer 06: KIDS
Layer 07: SOCIETY
Layer 08: RUMORS
Layer 09: PROTOCOL
Layer 10: LOVE
Layer 11: INFORNOGRAPHY
Layer 12: LANDSCAPE
Layer 13: EGO

Inicialmente, Lain fue un videojuego desarrollado antes que la serie se emitiera en la TV japonesa. En el juego, las funciones del Playstation actúan como una Workstation conectada a una red de computadoras. Después de conectar la unidad, el jugador se conecta a la red y, guiado por Lain, debe recolectar información acerca de esta misteriosa joven. Hay muchos registros esparcidos a través de interfaces, incluyendo entradas diarias, imágenes y otros registros. Pero, ¿cuál información es verdadera y cual es ficticia? Lain es un juego en parte psicológico y en parte de cazador tecnológico. ¿Quién es Lain? ¿Cómo podrá sobrevivir al mundo "real" y al "Wired"? ¿Y cómo cambiará (o revolucionará) el mundo?
La atmósfera del juego es muy oscura y misteriosa. Se hace evidente que Lain ha tenido una vida con dificultades, pero lo que exactamente le ocurrió es una incógnita. Los jugadores serán detectives y hackers, y deberán separar los hechos reales de la ficción, recolectando y ordenando una amplia variedad de información e intentando determinar quién o qué es Lain.

Pese a su horario poco accesible, a no aparecer en las guías de episodios de las revistas de anime y a que los artículos referidos al tema son muy escasos, Serial Experiments Lain alcanzó el puesto 23 de los 100 mejores animes de 1998 en el ranking publicado por la prestigiosa ANIMAGE para su 21st ANIME GRAND PRIX, en la categoría de Mejor Producción de 1998.

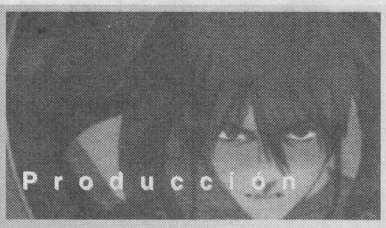
PRODUCCIÓN
Serial Experiments Lain
Concepto original: Yasuyuki Ueda@production 2nd
Director: Ryutaro Nakamura
Diseño original de personajes: Yoshitoshi Abe
Diseño de personajes: Takahiro Kishida
Animación: Chiaki J. Konaka
Programación de subtítulos (COS): Jyunji Nakahara@sr-12w
Música: Reiichi "chabo" Nakaido
Escrito por: Chiaki J. Konaka
Presentado por: Production 2nd, PIONEER LDC

Ao no rokugo

Viaje al Fondo del Mar

La historia nos sitúa en el fin del siglo XX, tres años después de una catástrofe de proporciones apocalípticas, en la cual la Tierra ha sido casi destruida. Tokio se encuentra hundida bajo las aguas, junto con las vidas de más de diez mil millones de personas alrededor del mundo.
En este proceso, en el que el científico Zonedike intenta dominar al mundo usando bioarmas, la organización internacional "Blue" (Azul) intenta sobrevivir a la amenaza de las fuerzas de este científico, y a su vez organizar a la población humana en su colonización del vasto océano. La joven Maki Noriyuki va en busca de la ayuda de un hábil piloto, antiguo miembro de Blue, llamado Tetsu Hayami, para reclutarlo en una misión de suma importancia. Hayami tiene la costumbre de ocultar sus sentimientos respecto del momento, lo cual le hace ver a Maki que a pesar de ser piloto de la élite de Blue, él puede ser más hábil que ella. Tras un enfrentamiento con las fuerzas de Zonedike,

y al haber encontrado ambos a un compañero adecuado "por cosas del destino", ambos inician su travesía a bordo del navío de alta velocidad Ao no rokugo (Submarino Azul #6). Ahora, el destino de ambos está en peligro.
Basado en un manga dibujado en los 60 por Satoru Ozawa, con el genial diseño mecánico de Shoji Kawamori, y una sensacional animación por computadora, la cual incluye secuencias en 2 y 3 dimensiones, Ao no rokugo promete ser un grán éxito en sus cuatro episodios para formato OVA.



Historia original:
Satoru Ozawa
Director:
Masahiro Maeda
Diseño mecánico:
Shoji Kawamori, Masahiro Maeda, Ikuto Yamashita
Diseño de personajes:
Masanori Kikuchi
Dirección de animación por computadora:
Roo Suzuki
Dirección de animación:
Yun Fukushi
Música:
Youta Tsuruoka
Tema de apertura:
The Thrill

Esperamos que el mes pasado hayan podido satisfacer muchas dudas y curiosidades, este mes hemos preparado muchas más

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

-¿Cómo se llama el ángel de "On your Mark"? (socio 465)

- En todo el material disponible acerca de este video, incluyendo el mismo disco láser de "On your Mark", se le llama simplemente "tenshi" (ángel). Es necesario aclarar que "On your Mark" no es el corto de una película, sino un video musical hecho por Hayao Miyazaki para promocionar un concierto de Chage & Aska, quienes "extrañamente" se parecen a los dos policías que liberan al ángel.

-¿Traerán los videos de Evangelion R, animación hecha por fans asesorados por Gainax? (socio 1490)

- Evangelion R es una página de Internet (www.eva-r.com) hecha por fanáticos que crean una historia paralela (en este caso una continuación)*a su historia favorita. Esta modalidad es conocida como "fan-fiction" y es muy popular. La página está escrita en inglés y presenta algunas imágenes de estilo manga de posibles personajes y ángeles nuevos. Meses atrás se comentó acerca de esta página en particular en el periódico mural del club SUGOI, y a la fecha se ha creado una gran confusión entre todos los devotos de Evangelion, pues han llegado a pensar que realmente existe más animación de esta historia. Así pues, aclaremos este punto: NO es real ninguno de los rumores que han aparecido a raíz de esta página web. NO existe una segunda parte de Evangelion, NI otra película, NI juego de OVAs, NI ocho volúmenes de capítulos de televisión, ni NADA de animación asesorada por Gainax. Se trata solamente de un típico ejemplo de cómo la Internet a veces puede confundirnos.

- ¿Kaworu es gay? ¿Por qué Shinji quiere matar a Asuka? (socio 2187)

- Si Kaworu es un ángel (que lo es, y se llama Tabris, el decimoséptimo ángel), y como los ángeles no tienen sexo, entonces difícilmente Kaworu puede ser gay, ¿no creen? Respecto de lo segundo, basta ver un capítulo para querer matarla... y con razón, pues nuestro dubitativo amigo ha soportado estoicamente los insultos, calumnias, humillaciones, cachetadas y hasta violaciones (recuerden el beso) de la pelirroja durante todita la serie. Creemos que se lo merece.

-¿Ya han proyectado Nausicaä el año pasado al primer grupo? (socio 957)

- Si revisas la página web de Sugoi (www.vermail.net/sugoi/frame.htm), podrás revisar todas las programaciones de todas las reuniones del club Sugoi y constatarás por ti mismo que nunca antes hemos proyectado Nausicaä. Fue un verdadero estreno y una verdadera sorpresa, muy aclamada por los tres grupos del club. Del Studio Ghibli y Hayao Miyazaki se han visto tres animaciones en el club: Mononoke Hime, Kaze no Tani no Nausicaä y el video musical On your Mark. A todos los fanáticos de Miyazaki y a todos los que lo han conocido a través del club, tengan paciencia: club SUGOI siempre tendrá sus películas en la lista de proyección.

- ¿Por qué en SUGOI No 6, en el informe acerca de la película de Kenshin, aparecen los nombres de Toki y Shigure cambiados por los de Shuro y Yukifuru respectivamente? (socio 198)

- Los redactores de SUGOI reciben de primera mano la información de revistas japonesas. En este caso específico, se utilizó la nota de prensa original del lanzamiento de la película, la cual, como es lógico, hacía referencia a muchos nombres japoneses antiguos, todos ellos escritos en kanji. En muchos casos, estos ideogramas admiten varias pronunciaciones cada uno, y en el caso de los nombres la interpretación se hace más difícil, pues es necesario saber exactamente cuál es su significado específico o que un conocedor diga cómo se lee. Simplemente nos equivocamos al traducir el kanji, lo que también pasó con el dato de quién se queda con Pen-Pen en el artículo de Neon Genesis Evangelion. Además, la misma nota de prensa japonesa informó que ni Kaoru ni Yahiko participarían en esta película, lo que, como ya sabemos, tampoco fue cierto.

- ¿Por qué Ah! Megamisama tiene tan pocas OVAs? (socio 619)

- (Respuesta emocionada del editor de esta columna) Yo también me hago la misma pregunta... El juego de OVAs está basado en el manga, aunque muy ligeramente. Están los mismos personajes y las mismas situaciones, pero los eventos se dan de otra manera. La llegada de las tres diosas (OVAs 1, 2 y 3) corresponden a los volúmenes del 1 al 3, pero las OVAs 4 y 5 no tienen un equivalente exacto en el manga.

-¿Nos hablarán algo acerca de la saga de Zeus (Saint Seiya)? (socio 1582)

- La saga de Hades, resumen de manga que en este momento se publica en Sugoi, es la parte final del manga de Saint Seiya. Esta parte carece de animación porque el ranting de la serie bajó tremendamente. Fuera de ella, NO EXISTE ninguna saga de Saint Seiya llamada Zeus, ni en manga ni en anime.

-¿Podrían decirme si es verdad que existen tres películas hentai de Sailor Moon? (socio 1307)

- No hay videos hentai sobre este tema, aunque el sailor suit es muy común en este género. Lo que sí hay es una película para adultos con personas reales (un LIVE ACTION), pero eso no nos incumbe.

- ¿Dead End (Tekkaman Blade II) es hombre o mujer? (socio 513)

- ¡Atención! No dejarse engañar. Dead tiene el pelo largo, un peinado muy poco convencional, las caderas amplias, coquetea abiertamente con David y usa ropa femenina, pero es bien hombre (?).

- ¿Es cierto que existe otra película de Rurouni Kenshin? (socio 146)

- Fuera de la serie de TV, que tiene un total de 94 capítulos, la filmografía de Rurouni Kenshin es la siguiente: TV Special (especial de TV que resume la pelea contra Shishio y los Juppongatana), Unreleased Scenes (recopilación de escenas no utilizadas en la serie), Requiém por el Patriota de la Restauración (película) y el juego de OVAs Huellas del Pasado (4 episodios).

- ¿En Macross 7, qué le sucede a Min Mei Lin? (socio 1537)

- En el video musical Macross Flashback 2012, se ve que Min Mei, Hikaru Ichijo y Misa Hayase, ésta ya promovida a almirante, abordan la Megaroad 03 y parten en un viaje de exploración del espacio. La nave Macross 7 viene a ser la séptima de esta flota de exploración. De las seis primeras no hay ninguna noticia.

Fe de erratas. El mes pasado respondimos que Nanami Kiryuu salía en el manga de Shoujo Kakumei Utena. Eso no es cierto. Gomen nasai.

- En el manga de Evangelion vol. 1, cuando Shinji está en Tokyo 3 y Misato lo salva, ¿Quién maneja al EVA 01? (socio 663)

- Se supone que el manga es el guión original de la serie de TV. Cuando Misato recoge a Shinji en la ciudad, un misil cae cerca de ellos y voltea el auto de Misato. Cuando el ángel Sachiel está a punto de pisarlo, el Eva 01 aparece y detiene al ángel; luego endereza el auto para que Shinji y Misato puedan escapar. El EVA 01 es manejado por el único piloto con que cuenta Nerv en ese momento: Rei Ayanami. Sin embargo, el ángel se muestra muy superior y derrota al Eva, que es retirado de la escena de combate. Un dato muy interesante: ésta sería la razón por la cual, en la serie de TV, Shinji ve a Rei herida y con el entry suit puesto, lo que originalmente se suponía era por el fallido intento de sincronización con el EVA 00 semanas antes.

Otro dato: el manga, dibujado por Yoshiyuki Sadamoto, diseñador de personajes de la serie de TV, ha llegado hasta el cuarto volumen, y estuvo parado durante mucho tiempo. Ahora, sin embargo, Sadamoto ha anunciado oficialmente que pronto saldrá el quinto volumen.

- ¿Cuál es el origen de los Invid (tercera parte de Robotech)? (socio 165)

- Esta serie se llamó originalmente Genesis Climber Mospeada en su versión norteamericana. El Genesis Climber se refiere al nivel de evolución que alcanzan los Invids a medida que avanza la serie. Mospeada es el nombre de los vehículos (Ciclones) usados por Scott y su grupo. Los Invids son simplemente seres de material orgánico sin forma, capaces de adecuarse al envase más apropiado para su supervivencia, en este caso sus cuerpos mecánicos, tal como ocurriera con los Paranoids en Gall Force. El nivel evolutivo de los Invid alcanza el punto máximo al desarrollarse Invids de forma humana.

¿Existe una película donde Rick y Lisa se casan? (socio 2785)

- Harmony Gold (Robotech) y Tatsunoko (Macross) llegaron a un acuerdo, a instancias de la primera, para producir una secuela de Robotech llamada Robotech II: The Sentinels, que por problemas económicos sólo llegó a su tercer episodio, cuando el número pactado era 65. En ella, se ve la boda de Rick y Lisa con Min Mei en el coro nupcial, quien además tiene una pareja de canto (?). Utilizando todas las características de las series empalmadas en Robotech, se trató de continuar la historia (Rick Hunter vestido con los uniformes de Southern Cross y pilotando un Alpha). Varios años después, Streamline Pictures compró los derechos a Harmony, entre los que estaban los de Robotech II. Sobre la base del material ya trabajado, produjo un largometraje para video que conservó el mismo título. Sin embargo, todo aquél que lo haya visto sabe que los demás no se han perdido de nada importante. Para mayor referencia, consulta el artículo de Macross en el MASAKA 19.

- ¿Por qué dicen que Dana no es hija de Max y Miriya, si ella misma cuenta cómo se conocieron sus padres, es decir Max y Miriya? (socio 2432)

- El capítulo en el que Dana cuenta cómo se conocieron sus padres sólo es una edición (bastante mala) de secuencias de Cavalry of Southern Cross (la segunda serie que compone Robotech), con escenas de Macross, que buscó darle cierta consistencia a la trama. Como vemos en casos como éste, no se logró el objetivo.

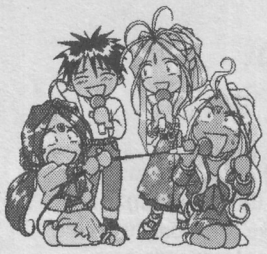
Si tienes alguna duda o curiosidad que no te deja dormir y no perteneces a Club SUGOI, envíanos tu carta con tu pregunta. El Consejo de Ancianos de Sugoi hará lo posible por responderla.

¿Cómo es la hermana de Lina Inverse? ¿Por qué le tiene tanto miedo? socio 1153

Según lo que Lina balbucea en sus pesadillas: ¡es terrible, terrible, terribleeee! Lo que está claro es que Naga no tendría argumentos para burlarse de su físico. Ostenta el título de Caballero en Zefilia (la tierra natal de los Inverse) y tiene un trabajo de medio tiempo como camarera en una posada o taberna para viajeros. Luna Inverse es MUY ESTRICTA, en palabras de Lina, y es el doble de poderosa que su hermana. Aunque Luna no busca a Lina, si la llega a encontrar... Este problemilla llevó a Lina a salir a recorrer el mundo.

Siguiendo sus naturales instintos comerciales, Lina armó un gran negocio cobrando entradas para espiar a su hermana mientras se bañaba.

Según todas las pistas, Lina huyo de casa para evitar la justa ira de su hermana Luna por haber comercializado su figura sin autorización. Cada vez que la recuerda, un temblor recorre su cuerpo.



Nuestra labor de transcripción no para y cada mes publicaremos las letras de todo lo que vemos en Club SUGOI. Este mes son las letras del ending de X - the movie, el opening de la recién estrenada Top O Nerae, Gunbuster! y, luego de tanto subir por la escalera, el Mokushiroku de Shoujo Kakumei Utena, muy pedido por nuestros socios. Recuerda que si te gusta una canción y no tienes la letra, nos la puedes pedir a través de las encuestas o escribiéndonos a nuestras oficinas. Como es costumbre, gracias a Laila Escudero por su colaboración.

ZETTAI UNMEI MOKUSHIROKU

Shoujo Kakumei Utena

Tema de la serie de TV

Zettai unmei mokushiroku
Zettai unmei mokushiroku
Shussei touroku
Senrei meibo
Shibou touroku
Zettai unmei mokushiroku
Zettai unmei mokushiroku
Watashi no tanjou
Zettai tanjou mokushiroku
Yami no sabaku nisan bauba
Kin no mekki no tougenkyou
Hiru to yoru to ga gyukumawari
Toki no mekki no shitsurakuen
Sodomu no yami
Hikari no yami
Kanata no yami
Hatenaki yami
Zettai unmei mokushiroku
Zettai unmei mokushiyami mokushiroku
Mokushi kushimo shimoku
Kumoshi moshiku shikumo (bis)

Compositor: J. A. Seazer

ACTIVE HEART

Top o Nerae, Gunbuster!

Tema de apertura

Anatano fushigino kara
Saka michi kakete yuku
Kogeru youna hizashiwo oinuite
Ookiku hazunderu
Senakani oitsukuto
Anatano taionga
Tsuta waruwa

* Kazewo kirutabi
Kimochi yokutte
Mune ga fukuramu
Nozomi wa takaku high, high, high, high!

** Tsutsu maretai
nobi ya kani ne
Futarino mama
kyou niwa zero ni natteku I love you

Active na kokoro de
Hanashiwa dekiru kara
Denohira tsukan dara
Ka-n-ji-te-ne
Hoshiga kitto kuru koro
Yuuseino youni ne
Futatsuno kokoro kara
Hikari dasu

Negai goto nara
Koeni suru kara
Tsuyoku itsudemo
Futarino tameni say, say, say, say!

Tomaranaide kirameku yume
Jiyuuna mama mirai mo
dakishimeruno I need you

Repetir *
Repetir **

Intérprete: Etsuko Nishio

Forever Love

X: the movie

Tema final de la película
Intérprete: X - Japan
Compositor: Yoshiki

Mou hitoride arukenai
tokino kazega tsuyo sugite
Ah! kizutsuku koto nante
nareta hazu dakedo ima wa

Ah! konomama dakishimete
nureta mamano kokorowo
kawari tsuzukeru kono tokini
kawaranai aiga arunara
Will you hold my heart
namida uketomete
mou koware souna All my heart

Forever Love Forever Dream
afureru omoi dakega
hageshiku setsunaku jikanwo
umezukusu
Oh! Tell me why
All I see is blue in my heart
Will you stay with me
kazega sugi saru made
mata afure dasu All my tears

Forever Love Forever Dream
Kono mama soba ni itte
yoakeni furueru kokorowo
dakishimete
Oh Stay with me

Ah! subetega owarebaii
owarino nai kono yoru ni
Ah! ushimau mono nante
nanimo nai anata dake
Forever Love Forever Dream
konomama soba ni itte
yoakeni furueru kokorowo
dakishimete
Ah Will you stay with me
kazega sugi saru made
mou dare yorimo sobani

Forever Love Forever Dream
kore ijou arukenai
Oh Tell my why Oh Tell me true
oshiete ikiru imiwo
Forever Love Forever Dream
afureru namidano naka
kagayaku kisetsuga eienni kawaru
made
Forever Love

Code Name: Oso Panda

Desde esta página, dedicada a la difusión del evangelio de Waldo y la predica de su primer mandamiento, que reza "rajemos los unos de los otros", les hacemos emocionada entrega de las Crónicas de una Reunión. El mundo no es igual desde los ojos de un otaku...

El día domingo ha llegado

5 y 5 de la madrugada, domingo. El sol aún no sale y parece que no va a salir (hace un frío de la madre patria). Con una mochila ya gastada, un taper con chanfainita de almuerzo, una botella de Coca Cola (llena de agua) y con un carnet de socio veinte no sé cuántos bajo el brazo, se ve a un personaje anónimo (que no soy yo, por si acaso) salir de su covacha. Como todos los domingos, desde que tiene memoria, va hacia un punto que ya es conocido y casi una casa para él: el colegio Champagnat. Dirán, qué crueldad es salir de su camita caliente y tener que estar esperando (más solo que Cuasimodo el 14 de febrero) en el frío y malo paradero. Pero no, él no estaba solo. De la nada apareció una pequeña manchita de mil para hacerle compañía (claro, sospechó que algo malo pasaba cuando empezaron a mirarle las zapatillas y a preguntarle cuánto había costado su reloj). Éste sólo atinó a sonreír y saludar cortésmente mientras aceleraba el paso (no por miedo, quiero aclarar, sino que recordó que ése no era su paradero). Pero corrió con mucha suerte (quince cuadras hasta que se cansaron de perseguirlo).

5 y 48 de la mañana y 19 grados Celcius. Se sube a la primera combi.

6 y 33 de la mañana. Con la misma finura con la que te reciben un billete de 20 soles para pagar medio pasaje un día laborable, el susodicho cayó, no del verbo "no decir nada", sino del verbo "aterrizar", y lo hizo de cara justo en la puerta del colegio. Curiosamente no fue el único; otros masoquistas como él habían llegado antes, claro que tenían la mirada fija hacia el horizonte y no respondían a los saludos que se les daban. No les dio importancia, aunque parecían estar en un estado catatónico semejante al que te produce la acupuntura china, ver a tu profesora de nido sin ropa (fue accidente lo juro) o el escuchar en la puerta de tu casa por 3 horas el sermón de un evangelista -que entre palabras de "salvación" y "pecado" no sólo te insta a cometer suicidio sino también a desempolvar tu Biblia y refutarle en su cara el dogma desde el evangelio según San Waldo hasta el de San Luis, pasando por las demás aguas minerales.

7 y 34 de la mañana. Después de enseñar al serenazgo tus papeles 20 veces y jurarles por las once mil vírgenes que no eres ni terrorista ni maniático sexual, se ven las primeras señales de vida inteligente, ¡Ah no!, eran sólo un par de reporteras de "El Comercio". Pido disculpas.

8 y 3 de la mañana. La gente está empezando a llegar y el ambiente ya se presta al diálogo. Aunque nunca antes se hayan visto, no se conozcan, no sepan quiénes son o quiénes fueron antes de la cirugía, todos ellos tienen algo en común: quieren disfrutar de la mejor animación que hay de este lado del hemisferio. Éste es el momento en que puedes dar con los diferentes tipos de otaku que hay. Entre ellos, menciono los más significativos:

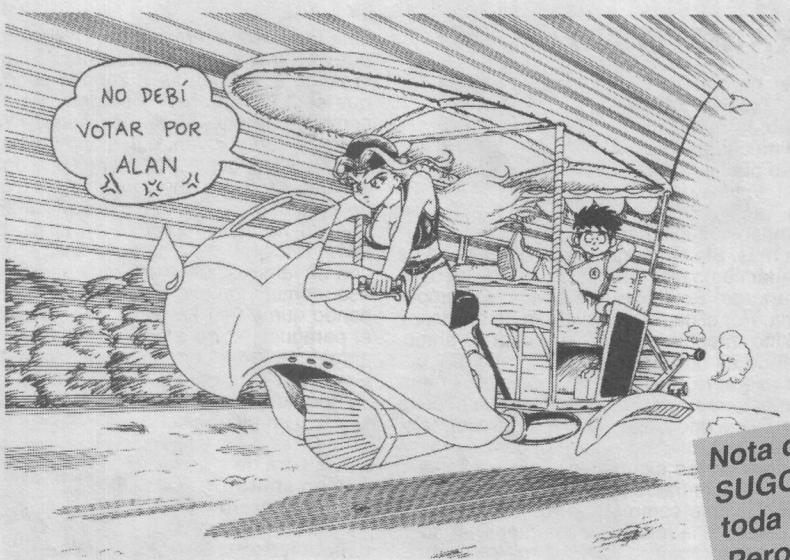
-Los detallistas, que no andan con rodeos y van directamente al grano sobre temas concretos. Si tratan de modelos de Valkyries, hablan del tipo, peso, número de serie, año de construcción, etc. No se preocupan de saber quién mató a Kaji sino qué desayunó el asesino esa mañana. Lo demás es secundario.

-Los saurios, piezas de arqueología dignas de estar en un museo, sin mencionar su olor a manga guardado. Los reconocerás porque siempre inician una frase así: "Déjame recordar....".

-Los intocables. No son de este mundo pero se han dignado a bajar al nuestro. Ellos no pretenderán hacer nada más que ver la "función", y tratarán de evitar, sobre todos los medios, el contacto físico con otros seres (porque les da roncha). La institución les importa un pepino sueco. Piensan que "camaradería" es una palabra de 11 letras que no significa gran cosa. Si les preguntas qué opinión tienen de tal o cuál te responden con un gesto incomprensible y te dejan hablando solo. Si por ellos fuera, nadie, exceptuándolos, tendría el derecho de entrar con cabeza al club para no estorbarles la vista a la pantalla. Del mismo modo, se molestan contigo si haces un ruido tan exagerado como pestañear, tomar agua o rascarte una oreja. Por suerte esta especie está casi extinta.

- Los muy amigables. Si los anteriores caen mal, éstos sí dan miedo. Sólo necesitas preguntarle la hora para que te cuente hasta del callo que le sacaron la otra vez a su abuelita. Es como abrir la caja de Pandora mientras los miras hablar (porque hay un momento en que ya no hablas, sólo escuchas). Entre respuestas casi reflejas, te preguntas mentalmente: "¿Cuándo vas a callarte? ¿Será humano? Hace media hora que estoy mirando para otro lado, ¿no entiendes indirectas, verdad?" (en momentos como éste, a uno se le cruza por la mente cosas como que la eutanasia no debe ser tan mala después de todo).

-Los recontrafanáticos. Tu crees que eres aficionado y ellos te hacen ver tu realidad. Se identifican mucho con su personaje favorito. Por ejemplo, recuerdo en una maratón a una púber con bolitas en el cabello a lo Sailor Moon (aunque me gustaría ver en las reuniones a las ya crecidas, a lo Kekko Kamen)...



David Cárdenas

Nota del Editor.- Al igual que a Waldo de SUGOI, al Oso Panda no se le puede dar toda la revista para que raje de nosotros. Pero paciencia, que este raje... *continuará*

NUKU NUKU

UNA NOCHE COCODRILESCA

Ryuunosuke está a punto terminar su videojuego, en lo que ha invertido toda la mañana. Pero en ese momento, aparece Nuku Nuku y observa el frenético movimiento del cable, se lanza sobre el juego y lo desconecta, ante el absoluto horror de Ryuunosuke. Furioso, le grita que, por más que parezca humana, nunca dejará de ser una gata.

Mientras, en Mishima Industries siguen las devoluciones del Fight Davon X, último producto lanzado al mercado, que no es otra cosa que un horrendo fermento de frejol con fresas. Por otro lado, el doctor Oizumi explica a Herr Mishima acerca de su más reciente invento, el "ADN Cambio". Pero cuando quiere probarlo, se da cuenta de que han confundido los envases con los del Fight Davon X. Esa noche, Akiko le pide a su hijo que le dé su opinión acerca del nuevo producto, y éste acepta. Luego de probarlo, Ryuu se convierte en un cocodrilo rosado, que, al no ser reconocido por sus padres, termina huyendo a la calle. Así comienza una agitada noche de persecución por todo aquel que lo vea, empezando por Shirakaba, quien lo confunde con Geneviève, su cocodrilo extraviado.

Oizumi dice que si alguien toma el "ADN Cambio" y no recibe el antídoto a tiempo, la conversión será irreversible. Herr Mishima persuade a Kyoko y Arisa (previa bonificación extra) de localizar al sujeto y suministrarle el antídoto.

Mientras se esconde, Ryuu es reconocido por Nuku Nuku, que paseaba por ahí entristecida y, en un emotivo rencuentro, éste le pide perdón por lo dicho. Nuku Nuku le dice que siempre estará a su lado y le da su chompa, pues lo ve temblando. Pero las persecuciones continúan, y Nuku Nuku coge a Ryuunosuke y huye. Kyoko y Arisa llegan al lugar. Arisa intenta disparar sobre el cocodrilo rosado, pero se ve interrumpida. Ryuunosuke siente nublarse su conciencia humana, pero le consuela el hecho de que su querida androide gato estará a su lado por siempre. En el último instante, el disparo de Arisa logra enviar la bala con el antídoto justo en la boca de Ryuunosuke. A la mañana siguiente, el chico despierta y cree que todo ha sido una pesadilla, pero al ver que todavía lleva puesta la chompa de Nuku Nuku, se da cuenta de que todo había sido muy real.

UTENA

EL COMIENZO DEL FIN

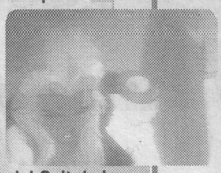
Nanami es y será la misma engreída de siempre, pero esta vez le tocará estar a del lado de los que sufren. Preocupada por el asedio que sufre su hermano por parte de las chicas, identifica como la más peligrosa a Utena, pues nota que a Touga realmente le gusta mucho. Por accidente, Nanami descubre que Touga no es realmente su hermano, pues no tienen el mismo tipo de sangre. Esto la deprime tremendamente, pues ve roto el lazo que la une con él. Tiene escondido el celular de su hermano y se dedica a cancelarle todas las citas con sus conquistas.

Además, y muy astutamente, Nanami nota lo que ocurre entre Akio y Utena y se alegra por eso, pues así Utena no representará ningún problema.

Ensimismada en sus asuntos, descubre a su hermano en una cita íntima con una chica en el invernadero y escucha de sus labios la verdadera opinión que tiene de ella. En ese momento, Nanami descubre que la chica es Keiko, su amiga más cercana. Furiosa, la golpea, pero la otrora "sobona" de Nanami le dice que ahora es igual que las demás y no tiene por qué reclamarle nada.

Nanami decide irse de casa y empieza a buscar quién la hospede. Justo cuando Tsuwabuki acepta acogerla muy emocionado, el siempre diligente director Akio Ootori le informa que eso no es posible, pues está prohibido por el reglamento del colegio, e invita a Nanami a quedarse en su casa.

Ahora vive bajo el mismo techo con Utena, Nanami y Anthy. Entre bromas, Akio menciona que quiere hacer un harem. Al poco llega Touga para llevarse a su hermana de vuelta a casa, pero ésta se resiste, le confiesa a su hermano que lo ama y una vez más se queda con Akio. Sin embargo, los problemas entre tres chicas tan diferentes no se hacen esperar, y por Yan Ken Po las camas quedan para Utena y Nanami. A mitad de la noche, Nanami siente ganas de ir al baño, y descubre una terrible escena en la sala: Akio descansa semidesnudo en el sillón, el vestido de Anthy está tirado por ahí y la misma Anthy reposa desnuda en el piso. Al día siguiente, Nanami hace notar el asco que le provocó esta visión, pero se guarda de decirle algo a Utena. Ahora es cuando empezamos a descubrir quién es realmente Akio y cuál es el juego que lleva adelante tan magistralmente. Una vez más viene Touga con el auto de Akio a llevarse a otro miembro del Seitokai a conocer el Fin del Mundo, y esta vez es la pobre Nanami. Al día siguiente, al cruzarse con una pretenciosa Keiko y sus amigas en busca de burlarse de ella, Nanami pone las cosas en su sitio en forma contundente, y luego de secuestrar a Chu-Chu, reta a Utena a duelo. No obstante, ayudada una vez más por Dios, Utena vence, y una muy acongojada Nanami se pregunta qué será de ella y a dónde podrá ir. A lo lejos, Akio y Touga observan el duelo, y Akio menciona que debería decirle la verdad a Nanami, es decir, que en verdad son hermanos, a lo que él responde que así es más romántico.

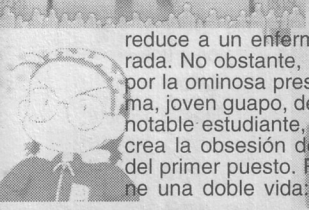


En el último capítulo del arco de historia llamado "Akio Ootori" (ep. 33), se nos muestra un resumen de todos los duelos propiciados por el director de la escuela Ootori, pero intercalado con secuencias de Utena en conversación con alguien que no podemos ver. Habla incoherencia tras incoherencia, como la forma en que prepara su almuerzo y se sancochan los fideos, y se le nota muy nerviosa. Además, Akio habla por teléfono con Anthy mientras pasea con Utena, en un rompecabezas de imágenes que no se resuelve hasta el último momento. Akio propicia que Utena y él se queden a solas haciendo que Anthy le envíe un ramo de rosas a Akio por intermedio de Utena. Una vez solos, el tiempo transcurre, y en la noche Utena se ve desnuda en una cama. Su rostro sonríe con calma y se siente feliz, y por un brevísimo instante vemos que Akio la tiene tomada de la mano. De regreso, Utena medita en el auto del joven director con la mente un poco más clara, y piensa que habría preferido no llegar a tanto, pues sólo había ido a llevar un encargo.

KARESHI KANOJO NO JIJOU

Acto 1: las cosas de ella

Todos hemos sentido alguna vez la necesidad de figurar, pero en el caso de Yukino Miyazawa, toda su vida se reduce a un enfermizo deseo de ser admirada. No obstante, su vida se ve empañada por la ominosa presencia de Souichirou Arima, joven guapo, de buena posición social y notable estudiante, que desde su llegada le crea la obsesión de vencerlo y destronarlo del primer puesto. Pero además, Yukino tiene una doble vida: la estudiante de afable sonrisa y aspecto impecable, es realmente una jovencita desaliñada, que usa lentes y anda en buzo y descalza todo el día, aparte de ser terca.

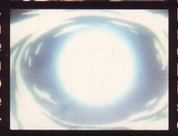


Sus hermanitas, Tsukino y Kano, la quieren mucho pero se burlan de ella. Yukino toma medidas extremas y estudia cada vez más. Sin embargo, lo único que logra es quedar como una torpe a los ojos de su rival. Una tarde, Souichirou se ofrece a acompañarla. Por el camino conversan de música, y Yukino menciona que le gusta Brahms, cuando es otro artista el que prefiere, y como siempre, lo hace para impresionar. Arima, amable como es, le dice que él tiene ese CD y que después puede prestárselo. Finalmente, ella logra su propósito y queda primera en los exámenes. Feliz y altanera, espera encontrarse con Souichirou para verlo arrastrarse como un perro, pero, para su sorpresa, él la felicita sinceramente. Esto la deja impávida, y entonces se da cuenta de que mientras ella se esforzó mucho para ser la primera, a él jamás le importó serlo, porque él sí ES un alumno modelo. Pero todo cambia cuando, al día siguiente, Yukino tropieza con el joven, quien aprovecha para decirle que le gusta. Yukino no cabe en sí de satisfacción, pues ahora se considera dueña de la situación. El domingo en la mañana, nuestra heroína descansa en casa, en su facha habitual, y prefiere no salir a pasear con su familia, pues está muy cansada. En ese momento suena el timbre. Yukino, pensando que es su hermana que ha olvidado el paraguas, corre a abrir la puerta, y se le antoja recibirla con una cariñosa patada. Grande es su sorpresa cuando ve que no es su hermana, sino Souichirou, quien recibe el impacto en pleno pecho.

¿Qué será de Yukino ahora que su secreto ha sido descubierto?

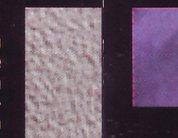
NERGAL ND-001
NADESICO
Martian Successor
NADESICO
MASAKA

LA FUERZA DEL AMOR



¿Acaso todo ha sido un sueño? Hitomi no lo cree así al despertar, pero algo extraño sucede. Ella siente que ya ha vivido esos momentos, y sorprendida se da cuenta de que no sólo no ha sido un sueño, sino que ha regresado a los momentos antes de la partida. Yukari vuelve a aconsejarle que se despida de Amano, pero esta vez no le hace caso, pues medita: ¿para qué regresar a Gaea? Ya está en casa, ¿no era lo que quería? Mientras Hitomi duda sobre qué hacer; en Gaea, las cosas han cambiado ahora que ella no está. Van se alegra ahora de que Dornkirk ya no podrá realizar su sueño, pero la partida de Hitomi le ha afectado. Allen, por su parte, descubre una horrible situación: aparece su hermana Serena, perdida hacía diez años, pero resulta que, por las malas artes de los científicos de Zaibach, fue transformada en el psicótico Dilandau. En la Tierra, Hitomi, después de una serie de visiones de Van y con ayuda de las cartas, descubre que lo ama realmente, por lo que, retomando los hechos, se ubica de nuevo en la pista de carreras dispuesta a correr por el beso de Amano senpai. En Gaea, Van también descubre que la ama, así que, montado en el Escaflowne, se dirige a la Luna Ilusoria, deseando con todas sus fuerzas poder regresarla. La carrera de Hitomi comienza en la Tierra y nuevamente tiene como únicos testigos a Amano y a Yukari. El haz de luz vuelve a aparecer en la pista de carreras, pero ahora Van aparece en el Escaflowne y se la lleva en carrera para dirigirse nuevamente a Gaea. Aparecen en Chezario, donde acaba de terminar una batalla con el imperio Zaibach, y todo alrededor es muerte y destrucción. Los sobrevivientes reconocen a Van como el Rey de Fanelia y le piden que se una a ellos para juntos derrotar a Zaibach, lo que Van acepta a cambio de que lleven a Hitomi al palacio de Asturia. En el castillo de Asturia, Dryden abandona a Millerna y a su reinado en Asturia porque comprende que ella no lo ama, pero le promete conquistarla desde su habitual posición de mercader.

Una nueva ofensiva de Zaibach es frenada salvajemente por las fuerzas de Baslam, quienes sin importarles sus aliados, usan una bomba que aniquila a casi todos. La destrucción es absoluta y el sufrimiento de Van es captado por Hitomi. Ella, deseando acabar con la guerra, va donde Folken para pedirle que cree un haz de luz que la lleve donde Dornkirk, y le ruega también que no vaya con ella porque tuvo una visión de su muerte. Entonces Folken le revela que una reversión de la fortuna hace años le acortó la vida, y que una muestra de ello son sus alas negras, por lo que decide sacrificarse y así pagar por el pecado de haber servido a Dornkirk. Hitomi desea con fuerza cambiar ese destino tan triste, y al hacerlo crea el haz de luz necesario para llevarlos hasta Dornkirk. Éste confiesa que él redireccionó el destino para que vengan y también sabe que Folken vino a matarlo. Folken despliega sus alas negras y blandiendo su espada, corta a Dornkirk en dos. Pero su destino ya estaba trazado: un pedazo de la espada se rompe y se le clava en el corazón. Comprende que ése es el centro del redireccionador del destino, donde la acción y la reacción son las más fuertes, y satisfecho cae en su propio charco de sangre, para después morir. Hitomi y Van, quien sintió la muerte de su hermano en el campo de batalla, gritan de desesperación, pero al hacerlo se crea la zona absoluta de la fortuna. El deseo de Dornkirk se cumple y con esto, al igual que en Atlantis, se podrán realizar los deseos de toda la gente. El haz de luz verde que crea el redireccionador del destino se esparce por toda Gaea y hace creer a los soldados sobrevivientes de Zaibach que su capital imperial ha sido destruida, por lo que se retiran. Pero contrariamente a lo que creía Dornkirk, los más oscuros deseos de la gente salen a flote, y los soldados de las fuerzas aliadas ven la oportunidad de realizar sus deseos de conquista, por lo que empieza una lucha encarnizada entre todos. Lógicamente, Dilandau está entre ellos, y con su guymelf rojo pelea con Van. Pero éste, poseído por sus deseos de guerra, lo derrota fácilmente y lo deja indefenso. Dilandau, a punto de morir, es protegido brevemente por Jajuka, quien antes de ser vencido insta a Dilandau a convertirse de nuevo en Serena. Dilandau se rinde, pero Van no lo sabe y se dispone a matarlo. Por suerte, Allen interviene y le dice la verdad acerca de Dilandau, pero los deseos de pelear de ambos son más fuertes y se enfrascan en una muy pareja pelea. Serena, al salir del guymelf rojo, distrae a Allen. Van aprovecha para dar un golpe final, pero es detenido telepáticamente por Hitomi. Ella le pide que se detenga, pero los deseos de ambos son tan fuertes y opuestos que no lo logra convencer. Sólo por el amor que sienten entre ellos y el deseo de estar juntos logra olvidar todo los demás y deja la pelea, para dirigirse hacia la capital del imperio a rescatarla. Al acercarse, el Escaflowne se encabrita y Van extiende sus blancas alas para continuar por sus propios medios. Dornkirk comprende entonces que el destino no puede ser guiado ni predeterminado. El amor tan grande entre Van y Hitomi logra superar a todos los sentimientos de la gente marcada por la guerra y, rompiendo el redireccionador del destino, Van entra para abrazarse con su amada. La guerra termina y Gaea, ahora en paz, empieza su reconstrucción. Van y Hitomi deciden quitarle el energist al Escaflowne, y también que lo mejor es que ella regrese a su mundo. Con el energist en la mano, Van crea un haz de luz por el cual ella regresa a la Tierra. Ya en nuestro planeta, Hitomi decide nunca más leer el destino. Aunque en mundos diferentes, ella y Van seguirán unidos mientras compartan el mismo sentimiento.



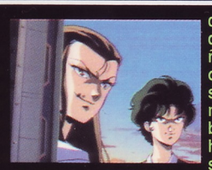
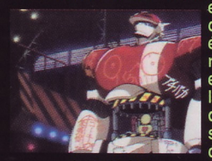
ESCAFLOWNE

GunBuster

Ova 1

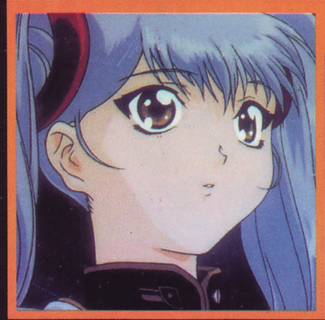
Algo que caracteriza a las producciones de Gainax son las parodias que introducen en sus producciones como un guiño a sus espectadores. Si en Evangelion los evas debían enchufarse mangueras de suministro de energía, cual estación de gasolina, en Gunbuster, Hideaki Anno nos presenta en su primera ova a un grupo de robots en un estilo muy peculiar de entrenamiento. Estos saltan, hacen planchas y sentadillas, y para colmo saltan soga. Los robots son manejados exclusivamente por las chicas de la Escuela Espacial para chicas de Okinawa, quienes se entrenan porque dos de ellas serán seleccionadas para una misión espacial de la que dependerá el futuro de la Tierra. La protagonista de esta serie es *Noriko Takaya*, estudiante de primer grado e hija del capitán Takaya, quien es recordado y muy reconocido por haber muerto al mando de la nave espacial Luxion cuando fue atacada por naves alienígenas en el año 2015. Noriko, 6 años después de la tragedia, es ahora una de las peores en el manejo de estos robots, pero a pesar de eso, anhela ser como *Kazumi Amano*, una chica muy diestra en el manejo de estos robots, quien es su máximo ídolo. Así se lo hace saber a su amiga del colegio Kimiko, cuando como de costumbre es fastidiada por sus demás compañeras, quienes ven en ella un obstáculo en su meta de ser seleccionadas. Pero no le temen por sus ya descritas "habilidades", sino porque al ser hija del capitán Takaya, piensan que está "envarada" y tendrá mas posibilidades de ser seleccionada. Su temor se ve confirmado cuando el comandante *Koichiro Ohta*, instructor de combate, la elige a pesar de que en el examen final de selección, mientras las demás corrían 50 vueltas alrededor del patio en sus respectivos robots, ella las corría sin el suyo, por ser incapaz de siquiera mantenerse en pie con él. Los insultos y los comentarios humillantes no se hacen esperar, en especial de una de las más diestras en el manejo de los robots, la alumna Kashiwara. Justamente ella se queja personalmente ante el comandante Koichiro, pero éste la rechaza, alegando que la escogió no por sus habilidades, sino por su potencial, escondido ahora, pero que de seguro sacará entrenando duro. Noriko escucha esta conversación detrás de la puerta y se sorprende, pero no resiste la humillación a la que es sometida, por lo que le pide al comandante que desista de su propósito. Él rechaza su petición y trata de convencerla para que desarrolle el potencial que tiene escondido, pero que sólo con disciplina es posible desarrollar. Noriko no se convence hasta que ve el duro entrenamiento de su ídolo Kazumi Amano y comprende que hay que esforzarse para lograr ser tan buena como ella. Entonces inician el entrenamiento dirigido personalmente por Koichiro, quien durante un mes está siempre a su lado. Un día antes de la partida al espacio, Noriko tiene que enfrentar una dura prueba: *Kashiwara*, la alumna desplazada, la reta a una pelea. A pesar de su progreso, Noriko no puede protegerse de la serie de puñetes, patadas y hasta cachetadas que le propina en su robot. Tirada en el suelo e impotente, es provocada por Kashiwara a pelear de verdad, y hasta su mismo entrenador le dice que es necesario pasar esa prueba. Noriko decide entonces apagar todos los controles y en el modo manual realiza un espectacular Thunderbolt Kick, con el cual esquiva el Triangle Punch que Kashiwara estaba a punto de aplicarle, y la vence ante la incredulidad de Kazumi y los demás espectadores. Con tan sólo un mes de práctica realizó un ataque digno de profesionales, y ya con más confianza parte al día siguiente en un transbordador hacia la cima, el espacio.

Así culmina el primero de seis episodios de esta serie OVA cuya presentación finalizaremos en diciembre.

21st ANIME GRAND PRIX

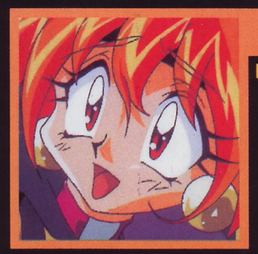
MEJOR PERSONAJE DE TODOS LOS TIEMPOS



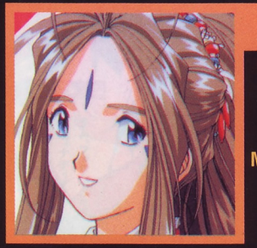
1
RURI HOSHINO
Serie de TV
Martian Successor Nadesico
Seiyuu:
Emi Minami

978 votos

ANIMAGE, una de las más prestigiosas revistas de manga y anime del Japón, organiza cada año el ANIME GRAND PRIX, el cual nos da una idea bastante clara de la calidad de las nuevas series que se producen cada año en dicho país. El GP establece, entre otras, la categoría de mejor personaje de todos los tiempos, la cual este año dio mucho que hablar. Efectivamente, nuestra conocida NAUSICAÄ, quien se mantuvo en los primeros puestos durante 15 años, es decir, desde que se estrenó la película hasta el año pasado, ha cedido su sitial de reina absoluta a una nueva generación de heroínas. Entre ellas tenemos a RURI HOSHINO, LINA INVERSE y REI AYANAMI, cuyos primeros puestos nos hacen pensar que se ha iniciado una nueva época en el mundo del anime.



2
Lina Inverse
721 VOTOS
Serie de TV
Slayers
Megumi Hayashibara



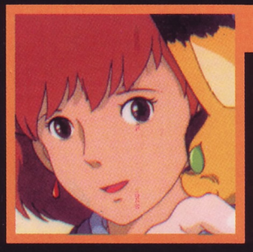
6
Belldandy
177 VOTOS
OVA
Ah! Megamisama
Kikuko Inoue

10
Yurika Mismall
118 VOTOS
Serie de TV
Martian Successor Nadesico
Naoko Kuwashima

3
Rei Ayanami
495 VOTOS
Serie de TV
Shin Seiki Evangelion
Megumi Hayashibara

7
Lupin III
143 VOTOS
Serie de TV
Lupin
Yasuo Yamada

11
Shinji Ikari
115 VOTOS
Serie de TV
Shin Seiki Evangelion
Megumi Ogata



4
Nausicaä
324 VOTOS
Película
Nausicaä del Valle del Viento
Sumi Shimamoto

8
Nadia
132 VOTOS
Serie de TV
Fushigi no Umi no Nadia
Yoshino Takamori

12
Char Aznable
114 VOTOS
Serie de TV
Mobile Suit Gundam
Shuuichi Ikeda

5
Asuka Langley
180 VOTOS
Serie de TV
Shin Seiki Evangelion
Yuuko Miyamura

9
Kurama
122 VOTOS
Serie de TV
Yuu Yuu Hakusho
Megumi Ogata

Como puedes ver, la mayoría de los protagonistas son caras conocidas para todo socio del **Club Sugoi**. Tal vez hay que hacer mención especial de Lupin III, obra de ***Monkey Punch***, que fue llevada a la pantalla grande por Miyazaki (*El castillo de Cagliostro*). También encontramos a la protagonista de la serie de TV Fushigi no Umi no Nadia. Producida por *Gainax* según un argumento de Miyazaki, está ambientada en una fantástica Francia de principios de siglo y cuenta con la aparición del Capitán Nemo. Por su lado, Char Aznable es el enemigo por excelencia de la serie Gundam de *Sunrise*. ¡Cuando decimos que estamos viendo lo mejor del anime que se ha producido, no es broma!